100% PC 100% PC 100% PC 100% PC 100% PC 100% PC

COV

COMPUTER VILÁG



Nr.62.
VII.évfolyam • 1995/11.
ISSN 1218-7933
Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
Ára: 248,- Ft
9 771218 793008



COMPUTER VILÁG • Nr.62 • VII. évfolyam • 1995/11. szám • Számítástechnikai magazin

SIM TOWER

THUNDERSCAPE

NEED FOR SPEED

ASCENDANCY



COV COMPUTER VILÁG

A lap részt vesz a Microsoft® fiatal felhasználókat támogató programjában

+ 8 OLDAL VÁLTOZATLAN ÁRON!

ECOBIT

Bemutatkozás:
Az EcoBIT Kft. 1992 óta van jelen a számítástechnika palettáján. Idén cégünk felvette tevékenységei közé a multimédiát. Szeptember elején nyitott üzletünkben CD-ROM-os és lemezes szoftverek, hardverek, kiegészítők árusításával, szoftverfejlesztéssel és tanácsadással foglalkozunk.
Viszonteladókat is kiszolgálunk.

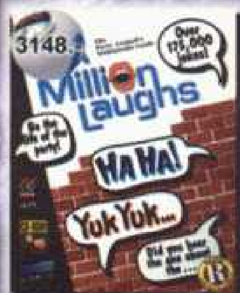
Szaküzlet: 1117 Budapest, Wesselényi u. 25.

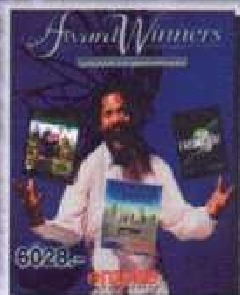
E-Mail: ecobit@mail.datanet.hu

OPEN Nyitva: H-P: 10.00-18.00, SZ: 10.00-14.00

Telefon/Fax: 322-9202, 268-0361







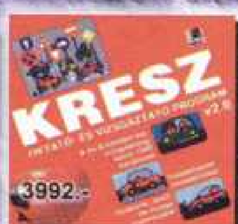
Ízelítő szenzációs CD-ROM árainkból:

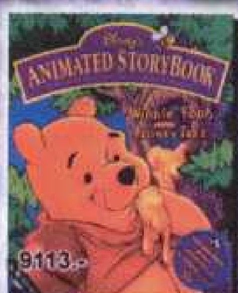
101 Only Best Games 1-2.	101 játék	2356.-
20th Century Video Almanach	enciklopédia	2197.-
3500 Designer Clipart 1-5.	grafika	2356.-
50 Windows Games 1-4.	50 játék	2356.-
A Million Laugh 1.	285.000 vicc	3148.-
Compton's Interactive Enc. 95	enciklopédia	3148.-
Cyclones	mint a DOOM	3423.-
Dictionaries & Languages	nyelvtanulás	2600.-
Dictionaries of the Living World	szótár	2189.-
National Geographic sorozat	ismeretterjesztő	2189.-
Hobbs OS/2	OS/2 utility-k	3286.-
King's Quest VI.	kaland játék	3148.-
King's Quest VII.	kaland játék	5205.-
La Traviata	2700 erotikus kép	1914.-
Mad Dog 1.	interaktív film	2737.-
Mad Dog 2.	interaktív film	3011.-
Mega Doom 2.	Doom pályák	1777.-
Men's Club	szex	1914.-
Midi Master Collection	zene	2463.-
Panzer General	stratégia	3697.-
Pinball Cristal Caliburn	flipper	2326.-
Rise of Robots	bunyós játék	3697.-
Rock Expedition: The 1960's	enciklopédia	5342.-
Sakura	szex	1914.-
Star Wars Chess	sakk	3011.-
Super VGA Harrier/Mig 29M	szimulátor	3971.-
Tuneland	gyermek játék	3697.-
U.S. Military sorozat	ismeretterjesztő	2189.-
Webster's Multimédia Enc. 95	enciklopédia	2874.-
World Almanach & Book of Fakt	enciklopédia	1640.-
World of Flight	szimulátor	3971.-

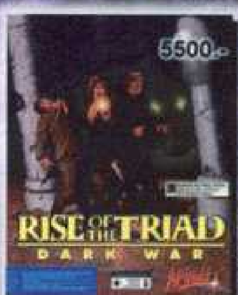
Viszonteladóknak jelentős bevezető kedvezmények!
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!



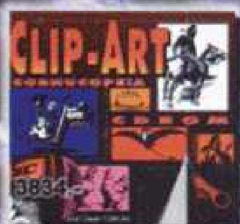
EcoBIT játék! Akik beküldik, mit ábrázol a kép, azok között ingyenes klubtagságikat sorsolunk ki.

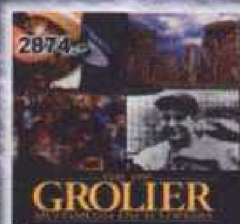




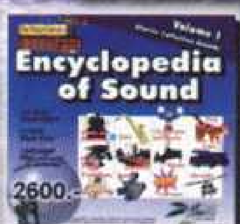


CD archiválás már 1000 Ft-ért. Hang, hang/adat, PhotoCD írást is vállalunk.
Klubbtagsági 1 évre 5000, diákoknak 4000, a hirdetés bemutatójának 3000 Ft. Ezért 15-30% kedvezményt, CD visszavásárlási lehetőséget, folyamatos tájékoztatást, ingyenes csomagküldést biztosítunk.
Windows és Windows 95 termékek teljes választéka, gép vásárlás esetén OEM, oktatási intézményeknek EDU szoftverek jelentős kedvezményekkel.
HP, Epson, Panasonic nyomtatók óriási kedvezményekkel (HP DJ500: 58.190.-, Panasonic LED: 68.730.-, Epson Stylus Color: 87.900.-).
Számítógép alkatrészek, komplett gépek akár megrendelésre is. Karácsonyi részletfizetési AKCIÓ!!!











Előfizetési akció a Computer Világ c. lapra

Csak úgy múlnak az évek. Nem is emlékszünk, pontosan, hanyadszor hirdetjük meg szokásos éves előfizetési akciónkat. A változatosság kedvéért ismét azzal kezdjük, hogy megköszönjük annak a mintegy két és félezer olvasónknak a bizalmát, aki előfizette lapunkat. Ahogy ígértük, ők nem jártak rosszul, hiszen 159,- Ft-os példányonkénti áron jutottak hozzá lapunkhoz egész évben. A számítógépre ültetett adatfeldolgozás, és az azonosítószámok bevezetésével jelentősen csökkent a reklamációk száma is, melyek többsége viszont rajtunk kívülálló okok miatt lépett fel. Természetesen a reklamációk orvoslására minden esetben sor került.
Reméljük, hogy a Computer Világ tartalmi és formai szempontból is megfelelt az elvárásoknak, mint látható hónapról hónapra azon vagyunk, hogy lapunk arculatát az igényeiteknek megfelelően alakítsuk.
Az előző évekhez képest változtattunk egy kicsit az előfizetési konstrukción. A legszembetűnőbb változás (az árat leszámítva), hogy kétféle tarifát alkalmazunk. Az előfizetés éves díja új előfizetők számára 2.976,- Ft, ami a lap mai árának megfelelően lett kalkulálva (sajnos a dolgok jelenlegi állása nem azt tükrözi, hogy költségeink jelentősen csökkennének a közeljövőben). Azonban törzselőfizetőink, és mindazon megrendelőnk számára, akik már rendelkeznek előfizetői azonosítószámmal, kedvezményt biztosítunk. Ők a további 1 évre 198,- Ft/db. áron, vagyis 2.376,- Ft-ért előfizethetik lapunkat 1 évre. A kedvezményes előfizetés igénybevehető a lapba középre befűzött és kivágható csekk segítségével legkésőbb 1995. december 15-ig. Azonban, akinek decemberben jár le az előfizetése, célszerű ha a csekket minél előbb postára adja, mert Karácsony előtt a csekkek átfutása 4-5 hét is lehet, és a januári szám január közepi megjelenése előtt legkésőbb kb. január első napjaiban be kellene érkeznie a pénznek, hogy a címlistába való rögzítés, és feldolgozás átfutása miatt nehogy késve kapd meg a januári számot. Természetesen azoknak is lehetőségük van az előfizetés 1 éves meghosszabbítására a kedvezményes áron, akiknek csak januárban, vagy 1-2 hónappal később jár le az előfizetésük, s ezt az is indokolja, hogy a lapba befűzött csekkek felhasználására csak december 31-ig van lehetőség, később a Posta már nem veszi fel ezeket a csekkeket!
A lényeg! Ismét lesz őrült sorsolás azok között, akik 1996. tavaszán érvényes 1 éves előfizetéssel rendelkeznek. Természetesen ismét multimédia eszközök és játékok várják majd, hogy gazdára találjanak. A sorsolásra minden bizonnyal az IFABO'96 kiállításon fog sor kerülni. A részletekről később szólunk.
Nincs más hátra, mint a csekk feladása és biztos, hogy minden hónapban fix. áron hozzájutsz kiadványunkhoz.
Előre is köszönjük bizalmadat!

COMPUTER Karácsony



December 9-10-én 9-19 óráig
a Közszolgálati Szakszervezetek Szövetsége
Székházában
Budapest, VIII., Puskin u. 4.

A Csokonai Művelődési Ház az idén már 12. alkalommal várja a számítástechnika rajongóit, a számítástechnika iránt érdeklődő amatőr és profi közönséget, országos kiállítására.
A Computer Karácsony hagyományainak megfelelően az idén is a szakma újdonságait kívánjuk bemutatni, az év slágere a multimédia, a hangsúlyt mi is ezek lehetőségeinek bemutatására helyezzük! Várjuk a cégek fejlesztők, felhasználók és kereskedők jelentkezését, ötleteit, kiállítási helyet biztosítunk.
Lesz programcserebere, ahol saját fejlesztésű programok cseréjéhez biztosítunk asztalt, melyet már előzetesen lefoglalhattok.
Szoftverek, hardverek és szakkönyvek között válogathatsz, az érdeklődő természetesen a karácsonyi ajándékát is megvásárolhatja.
A rendezvény védnökei: ***576 Kbyte, Mixim Kft., Automex Kft.***
A Csokonai Művelődési Ház munkatársai és a társrendező KKDSZ, az idén is megtesznek mindent, hogy kellemesen töltsék a kiállítók és a vendégek ezt a két napot.
Ha a rendezvénnyel kapcsolatban bővebb felvilágosítást kérsz, hívd Tóth Lajost a Csokonai Művelődési Házban.
Telefon: 169-0495 fax: 189-2240

Találkozunk a rendezvényen az I. emeleten, a lépcsőfeljáró mellett balra (ott, ahol tavaly voltunk)!

Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

Jó szokásunk szerint szeretettel köszöntünk mindenkit semmilyen kiállítás alkalmából, de eddig sem a kiállításokon volt a hangsúly, hanem a köszöntésen. Most, hogy a köszöntésen így már túljutottunk, felhívnánk a figyelmet arra, hogy a kiállítások azért még nem szűntek meg, rögtön a jövő hónap elején is lesz egy szép darab, amit Computer Karácsony'95 névre kereszteltek. Mivel szeretünk olyan helyeken megjelenni, ahol egyébként semmi dolgunk, ezen is természetesen találkozhattok velünk, amint különböző feleslegessé vált papíráruinkat kínáljuk az ott felbukkanó embereknek. Ezekbe természetesen beletartozik a CoV 63. is, ami minden bizonnyal itt lesz először kapható.

November az év egyik legszebb hónapja, nem csak azért, mert kezd kellemessé válni az időjárás, hanem azért is, mert ilyenkor nyílik meg előtted az a káprázatos lehetőség, hogy előfizethetsz a CoV következő évfolyamára (ez a lehetőség ugyan év közben is nyitott mindenki előtt, de most novemberben aztán különösen!). Éppen ezért ez a számunk extra melléklettel jelenik meg: ha most középen nyitnád ki az újságot, egyből szemügyre is vételezhetnéd. Javasoljuk az azonnali rendeltetésszerű felhasználását, mert a szavatossági ideje december 31-gyel lejár (már nem nálunk, hanem a Postánál). Előfizetni persze később is lehet, de mint az ismert közmondás is mondja: "amit ma föladhatsz, ne halaszd holnapra!". Az előfizetés egyéb részletei a túlparton találhatóak, a másik irányban pedig elkezdődik az erre a hónapra rendelt ámokfutásunk. Szép ámokat!

CoV
Computer Világ 1995/11.
VII.évfolyam (Nr.62.)
Megjelenik: havonta
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Rebels demo (PC)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak: Basq, Bryan, ChX, DoT, Füles, HáPi, Kozy, Hancu, Shadow

Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV) Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Természetesen amíg elfogadják, célszerűbb a régebbi sárga csekkeket felhasználni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címek ld.a borítón), SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68., Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2., CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15., BIT-STOP BT. , Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.6, RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház...

A COM-WARE Kft. ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. ügyviteli szoftvereivel végzi.

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 2976, fél évre: 1488, negyedévre: 744,- Ft. Régi előfizetők kedvezményt kapnak! A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója: az **AXICO Kft.** és a **MIXIM Kft.**
A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója: a **Software Station.**

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levilágítás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-7933
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/11-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
vezérigazgató


Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

NEWS



Master of Antares

"Kormányt szél ellen" kiáltotta a kapitány. Előresiettem, miközben a zászlóshajó átszelte a hullámokat. A hajó fájának nyikorgását hallani miközben a tengerészek csatára állítják a vitorlákat. Az ágyúmesterek lövéshez gördítik az ágyúkat — a hajó oldala egy vicsorgó korcs kutyára emlékeztet. Az ellenség mellé érünk, ekkor a kapitány a hajó jobb oldalán Tűz!-t kiált. Megremeg a fedélzet a visszagördülő ágyúk alatt és egy füstfelleg fedi el a sortűz hatását. Még fel sem száll a füst, de már hallani az ellenség hajóján a megsebesült tengerészek ordítását, és a mi hajónkon a diadal kiáltásait. "Készüljetek a csáklyázásra" hallatszik a parancs. Elmosolyodom — ez könnyű győzelem lesz...

Effajta csaták hangulatát már soksok játék kísérelte meg visszaadni, de egyiknek sem sikerült olyan mértékben mint az *Avalon Hill* **WOODEN SHIPS & IRON MEN**-je. A játék szokás szerint az Avalon egyik táblás játékából készült. Viszont ez a játék még a táblás játékok mércéjével is bonyolultnak számít. A 5th Fleet készítői, a Stanley Associates viszont úgy tűnik, hogy újabb nagyszerű stratégiai játékot alkotott. A tenger gyönyörűen hullámzik (alatta a rácsos tábla viszont elég fura), a hajók 3D Studio-val renderelték, a kezelés pedig igazán egyszerűre sikeredett. A játék 3 perces körökre van osztva. Az parancsaink kiadása után a két fél egyszerre hajtja végre azokat, így igazán szórakoztató a játék. Sose lehet tudni, hogy mikor siklik el az ellenfél egy halálosnak szánt sortűz elől...

Az **ALLIED GENERAL** sajnos Win95 alá készül. (Stratégia News rovatunk van ma...) Ez persze lehetővé teszi, hogy minden idők legjobb csatajátékának a második része még élvezetesebb legyen, de sajna igencsak hardver kell ehhez. A kezelés természetesen gyökeresen megváltozott, mert nem kell a stratégiai és a taktikai képernyők között folyamatosan váltogatni, mert a stratégiai képernyő is csak egy ablak a sok közül. Rengeteg új csapatot fogunk találni — például a finnek síelő gyalogosait. (Sajnos a sztálingrádi biciklis osztag nem szerepel)Az *Interplay* **CONQUEST OF THE NEW WORLD** játéka az, aminek a Colonization-ek kellett volna lennie. A CNW-ben felfedezhetünk új világokat, mint a Colonization-ben, de a hajóknak végre van valamilyen megjelenésük — méghozzá meglehetősen szép. A szárazföldet is gyönyörűen animált emberkék fedezik fel. A város építés a SimCity 2000 és a Caesar II keveréke. A gazdasági oldala a dolgoknak pedig a készülő Capitalism részletességével vetekszik. A harc egy külön csemege: egyrészt a grafika az hihetlenül jól néz ki — engem gyönyörűen megfestett ólomkatonákra emlékeztetnek. Másfelől ezeket a csapatokat egy nagyon egyszerű, mégis végtelenül bonyolult játékban kell győzelemre vinni — ugyanis a csaták szinte külön játékot alkotnak. A csatamező egy teniszpályára vagy az angol futballra emlékeztető. Ezt a mezőt felosztották 2 "otthonra" és 12 kiskockára. Ha egy egység beér a másik "otthon" zónájába, akkor megnyerte a csatát. Úgy hiszem nem egy ember szinte csak azért fog ezzel játszani, hogy a csatákkal játszhasson... Az egész végülis egy hatalmasra nőtt SimCity: míg abban egyetlen város felépítése volt a célunk, itt sok-sok hasonló várost kell helyet találunk, felépíteni és megvédeni azokat. És még egy nagy előnye van a nagy öreghez képest: hálózatba kötött gépekkel több ember is játszhat.

Steve Barcia és csapata, a *SimTex* a Master Of Orion és a Master Of Magic nagy sikere (meg az 1830 nem-túl-nagy-sikere) után sok találgatás után végre valóban szállítják a folytatást: **MASTER OF ANTARES**. A MoO és MoM legjobb elemeit ötvözik: az űrfelderítés és kolonizálás témáját meríti a MoO-ból és a MoM lehetőségeit addják hozzá. Jó szokás szerint elindulunk egy szál planétáról, és hajókat építve és mozgatva kolonizáljuk a többi bolygót. Hogy ne avuljanak el a hajóink, ezért egy kis tudományos fejlődés is belefér. Most azonban nem mi irányítjuk az összes hajót és kolóniát, hanem "hősöket" bérelünk e célra. Nem csak a saját galaxisunkban (nem túl) békésen terjeszkedő fajokat kell kisöpörnünk, hanem (greetings from UFO!) másik dimenzióból érkező rondaságokat is el kell intéznünk. A grafika és a zene természetesen igen jó lesz — sajnos a zenéből most nincs minta. A képek viszont 640x480x256-ban jelennek meg a képernyőnkön. Kíváncsian várom az Ascendancy (ld. kicsit beljebb, mert nem a News-ba, hanem a review részbe tettük) vs. Master of Antares meccs végeredményét... Az én tippem mindenesetre az, hogy a MoA ki fogja ütni az Ascendancy-t. (Mivel az utóbbi szinte csak a grafikájában múlja felül a MoO-t)

A **SPACE BUCKS** az *Impressions* legújabb manager játéka. Az igazi újdonság az Air Bucks és Detroit után a valód időben meghozandó döntések. A játékot leginkább a Gazillionarie-hez hasonlíthatnák, bár sokkal jobb grafikát és nagyobb variációs lehetőségeket kínál.

A Battleground: Ardennes talán megjelent már, a Battleground: Gettysburg még biztosan nem, de a **BATTLEGROUND: WATERLOO** már készül is. Ez két dolgot jelenthet: három majdnem egyforma, hamar unalmassá váló játékot vagy egy jó szerkesztőre felépített háromrészes jó játékot. Ez utóbbi esetben viszont igazán kiadhatták volna egy játéknak — persze lehet, hogy csak minél előbb el akartak ki akartak adni belőle valamennyit.

A **PANZERS EAST, RUSSIAN FRONT** c. játékban soha nem látott részletességgű pályán harcolhatunk: egy pixel 5 méter! Kíváncsian várjuk tehát az Arsenal Publishing játékát...

A **MAGIC: THE GATHERING** megint csúszik, és most jó sokat. A Microprose úgy döntött hogy új programozó team-mel újraíratja az egészet! Ugyanis DOS helyett Windows (na vajon hány?) alá akarják kiadni...

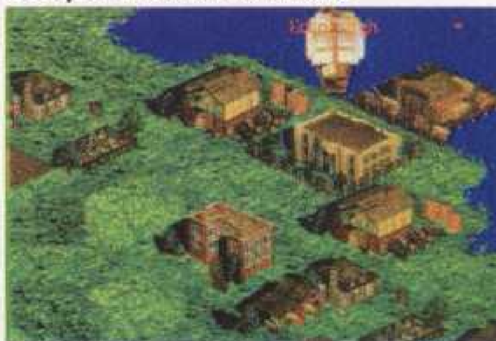
És hardver a végén: Az AMD elhalasztotta a K5 megjelenését jövő év második negyedévére. Nemrégiben pedig felvásárolta a NexGen céget (!) és a gyártásra kész NexGen 686-ost már AMD K6 néven dobják piacra, szintén a jövő évben. Remélhetőleg mindez megfizethető Pentium árakat fog eredményezni, ami sok játékhoz igencsak szükséges.

ChX

Wooden Ships and Iron Men



Conquest of the New World



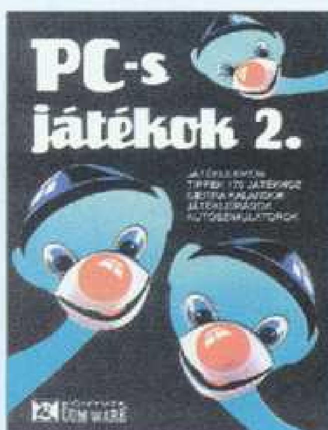
Allied General



Időben gondolj a Karácsonyra...
AKCIÓS AJÁNLATUNK:



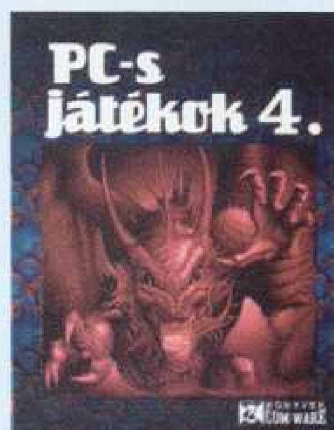
CoV Évkönyv'95
Első kiadás
Ára: 598,- Ft
Előfizetéssel: 400,- Ft
Most kapható



PC-s játékok 2.
2. Utánnyomás
Ára: 599,- Ft
Előfizetéssel: 400,- Ft
Most kapható



PC-s játékok 3.
Első kiadás
Ára: 649,- Ft
Előfizetéssel: 500,- Ft
Még kapható



PC-s játékok 4.
Első kiadás
Ára: 699,- Ft
Előfizetéssel: 599,- Ft
Megjelenik: '95.dec.

A PC-s játékok 1, Tippek Lexikonja, '91 és '92-es Évkönyvek, valamint az SpV sorozat és CoV 1-17-ig ELFOGYOTT!!!

A PC-k hangja



Magyarországon eddig még nem jelent meg sok olyan kiadvány, amely részletesen foglalkozott volna az IBM-PC kompatibilis gépek hanggenerálásának lehetőségeivel. Mivel az IBM kezdettől fogva nem támogatta gépeiben az audiot, egyes cégek az alaplap buszaira illeszthető audio-eszközökkel álltak elő. Manapság már egy hangkártya szinte magától értetődő része a PC-nek. Előkészületben lévő könyvünk a következő témákat taglalja részletesen:

Általános tudnivalók a hangról, hanggenerálásról.

A hangkártyák története.

A MIDI lehetőségei, programozása és megvalósítása egyes hangkártyákon.
Sound Blaster. Ez a fejezet a népszerű kártyák programozásáról szól, mind az egyszerűbb és kényelmesebb módszerről, a drivereken keresztül, mind a hardware-közeli regiszteres megoldásról.
Gravis UltraSound. Ebben a fejezetben a GUS felépítését és programozását tárgyaljuk.
MOD-ok. Az egyik legnépszerűbb zenei formátum már nagyon régóta. A róluk szóló fejezet a felépítésüket, a különböző effekteket, valamint lejátszásuk lehetőségeit boncolgatja.
WINDOWS támogatások

A könyv mintegy 400 oldal terjedelemben, mágneslemez-melléklettel jelenik meg '95. december elején. Fogyasztói ára 1.499,- Ft lesz, melyből az előfizetőknek mintegy 30 % kedvezményt tudunk biztosítani.
A könyv ára előfizetéssel: CSAK 999.- Ft!!!
A könyv megrendelhető a belül kivágható megrendelőlap segítségével, vagy közvetlenül előfizethető a kivágható csekken.



CoV Évkönyv'93/94
Első kiadás
Ára: 449,- Ft
Előfizetéssel: 200,- Ft
Még kapható



CoV Különszám
1993, és 1995.Nyár
Áruk: 200, ill.225,- Ft
helyett csak: 150,- Ft
Még kapható



Commodore füzetek
1995.1-2-3-4. számok
Áruk: 796,- Ft
helyett csak: 676,- Ft



CoV Különszámok
Getto és CoVboy Világ
Áruk: 229, ill.239,- Ft
helyett csak: 100,- Ft



"Fehér ember hozni bajt!"

(Winne2)

500 NATIONS



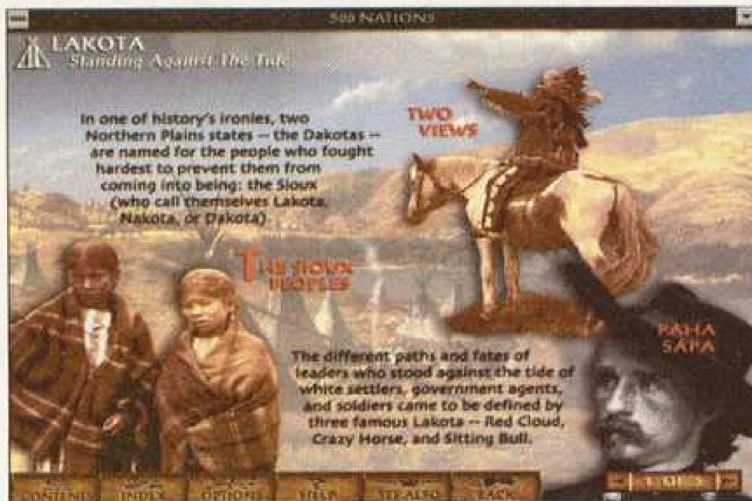
A Nyomkeresők menüben sehogy sem találom Bőrharisnyát

A Microsoft Home-sorozatának új tagja ugyan egy speciálisan amerikai témát dolgoz fel, mindazonáltal valószínűleg ez lesz az a darab, amely a legjobban találkozik a földkerekség összes felhasználóinak érdeklődési körével. A 500 NATIONS az észak és közép-amerikai indián törzsek szomorú történelmének nagyobb eseményeit tekinti át, kezdve egészen onnan, hogy vagy tízezer évvel ezelőtt megkezdték a kontinens benépesítését — egészen addig, hogy találkoztak a fehér emberrel, aki először kiirtotta őket, aztán multimédia CD-t csinált belőlük. Hiába, a Nagy Szellem útjai kifürkészhetetlenek...

A CD alapjául a hasoncímű amerikai ismeretterjesztő filmsorozat szolgált, melynek fővédnöke és narrátora egy bizonyos Kevin Costner nevű úriember volt. Ő egy alkalommal pármillió dollárért farkasokkal táncolt, és azóta nagyon nagy barátja az indiánoknak. Egy bulvárlapunk értesülése szerint akkora, hogy az egyik megmaradt rezervátumukon egy kaszinó létesítésével próbált hozzájárulni e büszke nép megmaradt fiai életkörülményeinek javításához. Mivel a civilizáció eme áldásaira még mindig kevéssé fogékony vadak spontán tüntetéssel tiltakoztak az emberbaráti gesztus ellen (egyébként is volt már nekik négy), azóta nem olyan nagy haverok. Ez ugyan nem tartozik szorosan a CD-ismertető kereteibe, az viszont igen, hogy Costner.AVI úr lépten-nyomon előbukkan majd, hogy kommentálja nekünk a főbb tartalmi egységeket.

Az installálás indián nyomkeresőket is megtévesztő procedúrája (márminthogy a Windowsban nyoma sincs a felinstallált programnak) után feltárul a főmenü. Ez a mozgalomban a *Contents* fedőnevet viselte, mint az alant is látható elvtársai, nevezetesen az *Index* (alfabetikus tárgymutató), az *Options* (wallpapergyártó, hangkikapcsoló, meg nyomtató opsönszök), meg a *Help* és a *Back* között. Külön figyelmet érdemel a *See Also* ikon, ami a vizsgált témához kapcsolódó alfejezetcímeket sorolja fel.

Maga a főmenü öt nagyobb részre van osztva. A tenyéren leledző *Welcome*-ban Mr. Costner üdvözli az egybegyűlteket. Miután fogadtuk hódolatát, rögtön bele is merülhetünk a *Timeline*-ba, ami felöleli tulajdonképpen az egész CD anyagát. Ez az amerikai kontinens bennszülött lakosságának története a nevezetesebb események kronológiai sorrendjében. Az első három fejezet a "felfedezés" előtti közép-amerikai indián kultúrákkal (tolték, maja, stb.) foglalkozik, a következő három pedig ugyanennek a térségnek az áldásos fejlődésével Kolompos Kristóf és a spanyol/portugál turisták érkezése után. Ezeknek egy évszázad bőven elég volt, hogy pontot tegyenek az indián történelemre, ebből kifolyólag a többi opció kizárólag az észak-amerikai indiánokkal foglalkozik: az első új-angliai településektől a Wounded Knee-nél lezajlott tömegmészárlás három évszázadával. (Illetve van még egy jelenünkben játszódó fejezet, ami a *Living Nations* címet viseli, bár szemlátomást kifelejtették belőle a *yet* szócskát.)



Néhány sziú indiáner és legjobb barátjuk, Custer tábornok

Valamelyik fejezetet megnyitva választhatunk az alfejezetekből, amely itt tulajdonképpen egy-egy oldalt jelöl — következésképp' célszerű az elsőnél kezdenünk. Minden egyes oldal egy-egy ügyes kis fotómontázs, ahol a témára jellemző képek melletti piros feliratokat választva ismerkedhetünk meg az adott korszak főszereplőivel és érdekesebb eseményeivel. (Mivel jórészt történelmi jellegű tényanyagról van szó, szerencsére a készítők nem borzolják az idegeinket különböző használati tárgyak vagy népművészeti bigyók elemezgetésével, inkább az események objektív leírására törekedtek — ez ugyan egy vad néprajzost esetleg csúnya jelzős szerkezetek fabrikálására késztet, de részemről csak hálát adhatok érte.) A "pirosbetűs" feliratok rendszerint újabb többoldalas alfejezetekbe torkollnak — így tehát olvasgatnivaló lesz bőven.

A főmenü többi opciója gyakorlatilag újabb szempontok alapján variálja a *Timeline*-ban megismert tényanyag egyes részeit. A *Pathfinders*-menüben például az ötszáz év eseményei vannak nagyobb témakörök (Mexico, a határvidék, a Nyugat meghódítása, stb.) szerint csoportosítva, míg a *Storytellers*-menüben a szemtanúk visszaemlékezései illetve az autentikus források lettek egy csokorba gyűjtve. A *Homelands*-menü földrajzi elhelyezkedés (Fennsík, Síkságok, stb.) szerint rendezi a történeti ismereteket, bár azt azért tegyük hozzá, hogy ennél a menünél kicsit nagyobb szerepet játszott az áttekinthetőség (egyben kezelhetőség), mint a földrajzi hűség (szegény sziúkat (lakotákat) Észak-Kanadába deportálták, Wounded Knee felkerült a Fennsíkra, az apacsok hegylakók lettek, stb.).

Tudom, hogy manapság marha nagy divat a Microsoftot szidni baráti társaságban, Interneten, meg mindenhol (ezzel az erővel persze indíthatnának egy mozgalmat is, mondjuk '*Le az oxigénnel!*' néven) — de erről a CD-ről egyszerűen nem lehet semmi rosszat mondani, mert nagyon meg van csinálva! Jó, elég hálás a téma, de akkor is: ez egy teljesen átgondolt koncepció, tökéletes kivitelezéssel. Minden egyes laphoz kidolgozták a témához illő hátteret (korabeli festmény, liturgia, illetve — témába vágóan — számítógép által rekonstruált látkép), és közben figyeltek arra is, hogy a szöveg is tökéletesen olvasható legyen (jó ez mondjuk nem nagy durranás, de jónéhány multimédia CD-nél ez szemlátomást huszadrangúnak számít). További dicséret azért, hogy a gyártó megtalált egy egészséges összhangot a képi és szövegi információ között: nyilvánvaló, hogy a végtelen mennyiségű text csak egy ideig köti le még a legfanatikusabb felhasználót is — valahol azt fogyasztható formába kell önteni, ha másként nem, hát vizuális élmény formájában. Ez pedig itt tökéletesen sikerült, tehát (alapfokú nyelvtudást feltételezve) ugyanúgy leköti a tizenötöt, mint a hetvenöt éves felhasználót is. Egyébként szerény véleményem szerint, hogy ha ezzel a módszerrel tanítanák középiskolában a történelmet, a biológiát, a földrajzot, vagy végül is akármit, akkor valószínűleg négyes alatt senki sem érettségizne...

Titkos reményeim szerint a MS a további Home-bigyókban is az itt megismert úton fog továbbhaladni úgy témaválasztásban, mint kivitelezésben. Ezek után pusztán már csak egy vágyam lenne: tudom, Bill Gates törzsfőnöknek nem telik új tomahawkra, de azért mégis jó lenne valahogy úgy kalkulálni ezeket a CD-árakat, hogy magyarországi viszonylatban is elérhető legyen az áruk...

Barkasokkal Táncoló





Microsoft Home

Fury



A MICROSOFT és a számítógépes játékok együttes emlegetése eleddig a legtöbb emberből a *"Má' megin' egy windowsos shit!"* felkiáltást csalta ki. Ha jól belegondolunk, ennek azért van valami valóságalapja, hiszen a Windows alatt futó játékok sokkal lassabbak voltak DOS-os társaiknál (a különböző nyelvű "Ablakok" közti inkompatibilitásról pedig szót se ejtsünk) és ezt a kezelőfelület könnyedsége sem tudta kellőképpen kompenzálni. Egy kalandjátéknál még megérti az ember, hogy a menük, az egérhasználat, az egységes windows sound system csábító. Ám egy akciójátéknál, ahol az egérre semmi szükség és általában a program sebessége a mérvadó, indokolatlannak látom a rendszer használatát. A játékos öl, a program pedig butít,s nyomorba dönt, mert olyan gépek kellenek hozzá (a.m. Pentium) amelyek ára a csillagos eget súrolja.

A MICROSOFT esetében érthető az a piaci manőver, mellyel a windows alapú játékok kiadását és fejlesztését támogatja. Úgy látszik, hogy kevesellték az ilyen típusú játékok számát, mert saját szakállukra is elkezdtek dolgozni. A FURY 3 egy akciójáték, a HOME sorozat tagjaként trappol be a játékgyártás történetének nagykönyvébe (de nem hiszem, hogy az "Evergreens" fejezet alatt fogjuk megtalálni...).

A kerettörténetre sok szót nem érdemes vesztegetni. A távoli jövőben a földlakók által gyártott harci gépezetek átveszik az irányítást. Mindezt a legantidemokratikusabb eszközökkel hajtják végre, békés transzparensek helyett lőnek, robbantanak és pusztítanak. Ez az állapot az embereknek nem nagyon tetszik, a "Ne hülyéskedjetek már!" szózat zengetése pedig nem hozott különösebb eredményt. Természetesen itt vagyunk mi, a legjobb pilóta, az Univerzum megmentője, és még errefelé is kolbászolunk. Megkérnek hát, hogy takarítsuk ki a Fury bolygóra befészkelődött csínytevőket.

Maga a játék egy harcirepülő irányítását próbálja szimulálni. A repülési modell tetszett, eléggé élethű. Ha elkanyarodunk valamely irányba, visszaáll egyenesbe, és mint a repülőknél, ha hosszasan nyomjuk a fordulás gombot a gépünk megpördül a saját tengelye körül. A célkereszt középen láthatjuk, nem mozgatható külön. A mi feladatunk mindössze a négy iránybillentyű és a tüzelés gombok kezelésére korlátozódik. (**Két játékos esetén elegendő ezeknek csak a felére figyelni - CoVboy**) A műszerfal és a kijelzők helyzete változtatható, legalábbis úgy, hogy teljes képernyőn játszhatunk (nem látszik semmi, csak a célkereszt), fölül jelennek meg a műszerek (ezt tartom a legjobbnak, mert egyáltalán nem zavaró, így is jól belátjuk a terepet), harmadik megoldásként pedig a pilótafülke is bent van a látóterünkben (kétség nem férhet hozzá, hogy ez a legélethűbb, ám a kilátásban nagyrészt csak akadályoz minket). A műszerfalon láthatjuk a célponttól való távolságunkat (irányt nem, csak távolságot jelez) — ez a legfontosabb kijelző. Ezenkívül a szabványos műszerek (radar, milyen fegyverünk van, mennyi a hozzá való lőszer, stb.) kaptak még itt helyet. A tájkép nagyon szép, még standard felbontásban is. Engem leginkább a Novalogic Comanche című programjára emlékeztetett, valamint a Magic Carpetre. Természetesen a grafikai részletesség állítható, kikapcsolhatjuk a felhőket, árnyékokat, stb. Mindez értelemszerűen gyorsít a játék sebességén, ám a szemnek kevesebb élményt nyújt. A felhőkről jut eszembe, nem csak dísznek vannak ott, felszállhatunk föléjük, hogy onnan tekintsünk le az alattunk kavargó légóceánra. Szép. Sokféle romboló szerkezet próbálja megakadályozni küldetésünk teljesítését. Földi ütegállások, repülők, tankok légelhárító egségek szerepelnek a litánián. Bázisok is találhatók elszórva a területen, félelmetes, ám megkapó látványt nyújtva. Magától értetődően ezeket is kilőhetjük, de az ellenségek csak úgy hemzsegnek a környékükön. Érdekes módon a célpontunk mindig ilyenek közelében bukkan fel... Ha egy pályán végeztünk, a bázisunkra kell szállnunk, ahonnan egy elmés szerkezet az űrbe repít minket, és az üldözők csak "lézerrel lőhetik a kondenzcsíkunkat" (XII. századi változata a bottal üthetik a nyomát című népies mondásnak). Célozni egyébiránt nem valami egyszerű, de ha már nagyjából irányban vagyunk, csak nyomva kell tartani a space-t. Örök lézerrel rendelkezünk — és ez nagyon jó! A fegyverekről: hétfajta van, természetesen mind nagyobb tűzerővel. Megmondom őszintén, bőven elég egy ismertető a programról (bár ehhez a stílushoz nem kell leírás), mert a MICROSOFT fiúk egy kellemes kis helpet is beleépítettek a programba, ahol minden kérdésre választ kapunk. A pályák előtt egy kis kerettörténet, ismertető megmutatja gépünket és ellenségeinket.Egy CD-s játéknak ma már elengedhetetlen kellékei az intro és az átvezető animációk. Itt is megtalálható mindez, jó minőségben.

Értékelés: A Fury3 nagyon jó kis akciójáték...lenne, de elképesztő a hardverigénye (Windows...). Én egy DX2-66-oson 8 mega RAM-mal minden részletességet alapra állítottam, és még így is akadozott. Túl sok gondolkodást természetesen nem igényel a program, de az akciójátékok nem is erről híresek. A grafika nekem tetszett, sokkal változatosabb a táj, mint a Comanche-ban például arra is ügyeltek a készítők, hogy a hegyek magasabb régióiban már nincs növényzet. A zene jó, a hanghatások valami miatt nálam nem működtek — erről nem tudok nyilatkozni. Sok pálya van, egy ideig nem fognak unatkozni a rombolni vágyó lelkek. Ha a stílust komálod, és megfelelő hardware-t is birtokolsz, akkor egyrészt gazdag vagy, másrészt pedig jót fogsz szórakozni.

Kozy









Microsoft®
2-MS INFO: 267-4636

Vírusokat akarsz a gépedre? Használj lopott szoftvert!

Amikor végre összegyűlt annyi pénzünk, hogy végre megvehessük életünk első PC-jét, hatalmas elánnal keressük meg a számunkra legmegfelelőbb szaküzletet, ami az esetek túlnyomó többségében kizárólag az olcsóságot jelenti. Az öröm még csak fokozódik, amikor azt tapasztaljuk, hogy a vadonatúj számítógépünkön felinstallált szoftver található — bár mi nem kértünk és nem is fizettünk érte. Sajnálatos tendencia volt ez még a közelmúltban is — és néhol az még ma is —, hogy a kiélezett hazai számítástechnikai piacon egyes cégek úgy kívánják a vásárlókat magukhoz édesgetni, hogy a gépeikre telepítenek különböző szoftvertermékeket — elsősorban operációs rendszert —, amelyeket csak úgy pluszba adnak vevőiknek. Hogyan lehetséges mindez? Sehogy! Mármint a jog adta lehetőségek keretein belül. Aki ilyennel esettel találkozik az biztos lehet benne, hogy jogsértés történt. Miért rossz ez a vásárlóknak? Bár ez a szoftverek legolcsóbb beszerzési módja, de ez olyan, mint amikor valaki egy lopott autót szerez valahonnan kéz alól. Addig nincs semmi baj amíg az autót garázsban tartják, de amint használják azt, fennáll a lehetősége, hogy előbb-utóbb ellenőrzik és akkor elkerülhetetlen a lebukás. A lebukás veszélyei napjainkban pedig egyre nagyobbak, hiszen már Magyarországon is tevékenykedik a BSA, mely arra hivatott, hogy tanító, oktató programjaival és ha szükséges ellenőrzésekkel, jogi eljárásokkal próbálja meg visszaszorítani a nem jogtiszta szoftverek arányát. Akár figyelmeztető is lehet, hogy egyre többet és egyre több médiában lehet arról olvasni, hogy ki, mikor, miért bukott meg ezeken az ellenőrzéseken, melyekbe — valóssá téve az autólopás analógiáját — mind sűrűbben kapcsolódnak be a magyar rendőrség nyomozói is.

A nem eredeti termékek talán legfőbb veszélye a "mezei" felhasználók esetén talán nem is ez, hanem a "másolt" szoftverek vírusfertőzöttségének lehetősége. Ez egyre nagyobb és valós veszély, amely csak a jogtiszta, eredeti Microsoft® szoftverek használata esetén védhető ki 100 %-osan.

Miért rossz lopott programokat adni az eladó szemszögéből? Mert, egyrészt hosszú távon lehetetlen ezt a gyakorlatot úgy folytatni, hogy ne derüljön ki a nyilvánvaló csalás, másrészt kockáztatja, hogy hiányos, vírusos terméket adva vásárlójának az nem éppen a legjobbakat fogja róla és cégéről gondolni. Ezek után talán kár is lenne folytatni, hogy ezek milyen következményekkel járnak.

Mi tehát a Megoldás? Egyértelmű! A **Microsoft® OEM**! Mi is az az OEM? A válasz röviden így hangzik: a hardver termékkel együtt, egyszerre értékesített szoftver. Tehát végső soron ez egy értékesítési forma, aminek a fő jelentősége abban rejlik, hogy ez árban a legkedvezőbb módja a **Jogtiszta Szoftverek** beszerzésének!

Ám ez még nem minden!

Az így megszerzett szoftver feljogosítja vásárlóját minden jóra, mintha dobozos terméket vásárolt volna. Technikai támogatást kérhet, és élhet az update lehetőségeivel is. Regisztrációs kártyájával, amelyet ugyanúgy visszaküldhet, mint a bolti szoftverek vásárlói, bekerül a Microsoft® ügyfélnyilvántartásába, és így hozzájut a rendszeresen biztosított akciókról, eseményekről szóló tájékoztatásokhoz. Ezen az alapon kerülheti el az esetleges indokolatlan zaklatásokat is. Résztvehet az alkalmankénti kedvezményes vásárlási lehetőségekben éppúgy, mint a sorsolásokon.

És ez még mindig nem minden! Úgy érzi, hogy elmulasztotta a nagy lehetőséget, hiszen már megvette a számítógépét jogtiszta szoftver nélkül? Sebaj! Ha új winchestert vagy processzort is tartalmazó alaplapot vesz, akkor szintén élhet a **Microsoft® OEM** nyújtotta lehetőségekkel, igaz, nem százszázalékig az új gép esetében fennálló módon.

Ehhez azonban tekintsük át részletesebben a **Microsoft® OEM** főbb értékesítési szabályait!

1. OEM-szoftver csak hardverrel együtt értékesíthető.
2. Az a szoftvertermék tekinthető jogtisztának, amihez legalább a következő dokumentumokat hozzáadja az eladó: *End User Licence Agreement* (végfelhasználói licencszerződés), *Certificate Of Authenticity* (Eredetiséget Igazoló Tanúsítvány), regisztrációs kártya.



Az OEM termékek legfontosabb tartozéka: a COA

3. A PC-vel együtt értékesítésre került **Microsoft® OEM** szoftvertermék esetén, amenynyiben a merevlemezre előre fel van installálva a program, akkor az eladónak nem muszáj lemez-készletet, illetve kézikönyvet mellékelni hozzá, ám a vevő kérésére köteles azokat külön térítés ellenében beszerezni. Amennyiben nincs a gépre a szoftver telepítve, úgy az eladó legalább lemezkészletet is köteles a vevő rendelkezésére bocsátani. Mindkét esetben járnak a 2. alatt említett dokumentumok.
4. Winchesterrel vagy alaplappal együtt eladott **Microsoft® OEM** termékek esetében mindenképpen egy csomagban jár a lemezkészlet, a kézikönyv és a megfelelő dokumentum. Eben az esetben nincs mód a kézikönyv elhagyására sem.

Amint az látható a Microsoft® igyekszik az OEM forgalmazást szabályozni. Ez alapvetően a felhasználók érdekeit szolgálja. Ennek megfelelően szeretnénk egy-két praktikus tanáccsal szolgálni. Ajánljuk, hogy PC-idet *"Microsoft® Kiemelt OEM Partner"* vagy *"Microsoft® Meghatalmazott OEM Partner"* oklevéllel rendelkező vállalatnál szerezzed be, mivel ezen cégek OEM értékesítéseit, szolgáltatásait támogatja, ellenőrzi a Microsoft® Magyarország. Feltétlenül győződj meg arról, hogy a beszerzett OEM termékekhez megkaptad-e a 2-es pontban említett dokumentumokat, mert ezek nélkül a szoftver nem számít jogtisztának. Végül: Vásárlás után mindenképpen küldd vissza a regisztrációs kártyát.

Azért, hogy egy hiánytalan és vírustalan világban élhessünk: eredeti Microsoft® OEM szoftverek!



AMicrosoft® lassan két éve van jelen a hazai számítástechnikai piacon és ezen belül az OEM üzletága még ennél is fiatalabbnak vallhatja magát. Ezen rövid idő alatt sikerült viszont kiépíteni egy masszív viszonteladói bázist, amely a legnagyobbakra, vagyis a Közvetlen OEM partnereinkre épül. Két disztribútorunk a *Sved Kft.* és a *BSC Kft.* mellett tíz ilyen cég van (abc sorrendben) *Albacomp, Aspect, Elender, Fefo, Mikropo, Műszertechnika, Sowah, Szintézis, Rufusz-Flaxcom, Western Center.* A következő fokozatot a Kiemelt OEM partnereink jelentik amelyből összesen tizenhét található. Ők azok akik forgalmuk alapján még nem kaphatják meg a közvetlen partneri státuszt, mert éves PC eladásuk — a közvetlen OEM partneri cím egyik feltétele — nem éri el az 1500 gépet, viszont folyamatosan ott toporognak a küszöbön. Meghatalmazott OEM Partneri címet pedig összesen hatvanhat cég nyert el az idén. Ezen címeket csak olyan cégek kaphatták meg, akik teljesen tiszták a szoftverforgalmazás tekintetében, valamint a jogtiszta szoftverek elterjedésének elkötelezettei. Ezért is ajánljuk minden kedves vásárlónak a Microsoft® OEM Partnereit, mivel ezen cégek a tevékenységüket a Microsoft® elismerésével és támogatásával végzik. Így gondoljuk, hogy a jogtisztaságnak mára már nemcsak a fogalma, de valós jelentése is eljutott a hazai számítástechnikai piac eladóinak illetve vásárlóinak a tudatába és ez fontos szempont, amit mindannyiunknak szem előtt kell tartania.

Natural Keyboard

Ahhoz képest, hogy az írógép már közel száz éves, meglepően kevés erőfeszítés történt a bellentyűzet fejlesztésére. Sőt, amikor megjelentek a számítógépek, szinte változatlanul átvették a mechanikus billentyűk elrendezését, azok összes hibájával együtt. A tervezők egyszerűen nem törődtek azzal, hogy az egyik legfontosabb adatbeviteli eszköz a keyboard milyen elrendezésű, mennyire kényelmes dolgozni rajta és nem okoz-e esetleg károsodást annak a kezében aki sokat használja.

A Microsoft® tervezői felismerték, hogy rendkívül fontos kérdésről van szó és komoly erőkkel nekiláttak a fejlesztésnek. Rögtön világossá vált, hogy a megszokott elrendezés nem megfelelő, mert a kéz csak erőltetett tartásban tud dolgozni a gombokon, és a különböző ujjak terhelése nagyon eltérő. A megoldás pofonegyszerű, létre kell hozni egy olyan tasztatúrát, amelyik igazodik az ember kezéhez és nem az embert kell rákényszeríteni, hogy egy kényelmetlen eszközt használjon. Ezt persze nem is olyan könnyű megcsinálni. A nagy ötlet az volt, hogy középen megtörték a billentyűzetet, mégpedig olyan szögben, hogy az igazodjon a természetes kéztartáshoz. Így a csuklók nem kerülnek kifordított helyzetbe, és az ujjak is sokkal könnyebben érik el a billentyűket. A következő lépés az volt, hogy a most már egyenes csuklóhoz megtaláljuk a legkényelmesebb szögben döntött billentyűt. Rengeteg ergonómiai mérés során alakult ki az a csuklótámasszal ellátott klaviatúra, amely Microsoft® Natural Keyboard néven került forgalomba. Ezzel a termékkel az ergonómusok szerint sikerült megalkotni az ideális, az emberi kéz természetes tartásához maximálisan igazodó billentyűzetet.

Az új billentyűzetnek a Microsoft® nemcsak a formáját változtatta meg. Elhelyezett rajta néhány új gombot is, amelyek a Windows 95 használatát teszik egyszerűbbé, kényelmesebbé és mellékelt hozzá egy olyan szoftvert is, amellyel a billentyűzet működése is tökéletesen a felhasználóhoz igazítható.

Microsoft® Magyarország

NEED FOR SPEED


Lamborghinim van, a kanyarodás még nem tökéletes...

Az autóversenyek kategóriájában manapság csendes pangás tapasztalható, hiszen az utóbbi időben szinte semmi ilyen témájú játék nem jelent meg PC-re. Ez már csak azért is meglepő, mert a nagyobb teljesítményű hardware-ek elterjedése kellemes lehetőséget nyújt a t. játékgyártóknak, hogy kényelmesen übereljék az eddigi autószimulátorokat. (Érdekes, a játéktermi gépeknél ez az egyik legnépszerűbb kategória.)

Ezt a kellemes kis állóvizet most rendesen felkavarta az Electronic Arts, aki a Road & Track autósmagazinnal kooperációban piacra dobta a NEED FOR SPEED-et. A játék már installáláskor is kellemes meglepetést okoz: nem kell külön bootfileokat írkálni hozzá, mert beéri kb. 500K-val, szépen letesztelgeti a környezetet, és aszerint optimalizálja a különböző paramétereit (amelyek persze tetszés szerint átállíthatók) — micsoda csoda...!

Az introként szolgáló videomontázsban megismerkedhetünk azzal a nyolc álomautóval (Lamborghini Diablo, Ferrari 512TR, Mazda RX-7, Acura NSX, Dodge Viper, Corvette ZR-1, Porsche 911 Carrera és Toyota Supra Turbo) amelyek nyergében nemsokára személyesen is felbonthatjuk az aszfaltot.

Az első menü a *Control Central*, ahol kiválaszthatjuk leendő autónkat, az ellenfel(ek)et (bár itt a verseny típusától függően a program csak a miénkhez hasonló kaliberű típust engedélyez), valamint azt, hogy milyen pályán fogunk versenyezni.

Az előbbi két esetben (a kocsik fotóját választva) végignézhetjük mind a 8 csodajárgányt, és itt az említett autósmagazin jóvoltából megismerkedhetünk az egyes típusok műszaki adataival, menetteljesítményeivel, valamint a történetükkel (megelőző típusok és elődök), és nem utolsósorban megnézhetünk róluk egy (nemisolyan)rövidfilmet is.

A hat pálya között ki-ki megtalálhatja a lelkivilágának megfelelőt: humoros lelkületű sofőrök választhatják mondjuk az első három (közúti) pályából, hiszen kétszázötvennel száguldozni nemcsak önmagában szórakoztató, hanem a normálisan közlekedők idegesítése céljából is. (Hm, ez így nem egészen pontos, mert elég kevés normálisan közlekedő ember található a közutakon: maradjunk annyiban, hogy a többi kocsi itt pillanatnyilag betartja a KRESZ alapvető szabályait...) Itt három különböző környezet (város, hegyvidék, tengerpart) közül választhatunk, amelyek egyenként is három gyorsasági szakaszra vannak osztva. Ez egyrészt arra jó, nehogy valaki túl gyorsan megtanulja a pályákat, másrészt meg a célban az egyes szakaszokon elért eredmények összesítése alapján hirdet a program győztest. Békésebb természetűek egyébként választhatnak az utolsó három (végtelenített, vagyis 'kör' alakú) pályából, ahol a gigászok nemes versengését nem zavarják mindenféle ötvennel battyogó jöttment Opelek meg Hondák... (Van egyébként még egy plusz ilyen pálya is, ami a menüből nem választható, csak győzelem esetén versenyezhetünk rajta a bajnokságban.)

Az *Options*-menüben különféle nyalánkságok várnak ránk:

— itt választhatunk magunknak versenytípust (az alapállapot a *Single Race*, vagyis verseny hét másik kocsi ellen, de lehet *Head to Head* küzdelmet kérni a kiválasztott típus ellen, versenyt az óra ellen, és bajnokságot az összes pályán);

— kérhetünk automatikus vagy manuális sebességváltást (az előbbinél elindulásnál vagy a borulások után csak egyesbe kell tenni a masinát, aztán nyomni a gázt — legalábbis a következő borulásig...), illetve ABS-t;

— variálhatunk a különféle hangokkal (heavy metal aláfestés, motor- és külső zajok, szöveg);

— átállíthatjuk az irányítást, és a gépünk sebességének függvényében módosíthatjuk a grafikát (SVGA, képernyőméret, részletesség, horizont, stb.)

— tölthetünk/menthetünk;

— setupolhatjuk a modemet. Egy géppel ugyanis csak a program által irányított ellenfelekkel küzdhetünk, egymás ellen csak modemen keresztül játszhatunk.

A kezeléssel meg is volnánk. Kezdésnek például választhatjuk a Lamborghini Diablot, mert annak van magyar vonatkozása is: ez a típus tartja ugyanis a Traffipax által hitelesített budapesti sebességrekordot (tavaly egy virgonc úriember 192 km/h sebességgel jött le a népligeti felüljáróról egy ilyennel), bár lehet, hogy a jobb eredményeknek útját állja a gyenge minőségű rendőrségi fotoapparátok lassú zárkioldása...

Elsőre kezdhetünk mondjuk egy *Head to Head* versenyt a városban, mert egyrészt elég szórakoztató lelökdösni a jövő-menő nyárspolgárokat az útról, másrészt meg így nemcsak a másik autóval fogunk versenyezni, hanem még egy párral, amelyek jellegzetes fekete-fehér festése, és a tetejükön villogó piros-kék diszkófény nem hagy kétséget a bennük ülők foglalkozásáról. (**Tűzoltók? — CoVboy**) Ha egy rendőr a nyomunkba ered, akkor már nemcsak a többi autóra kell figyelni, hanem arra is, hogy meg ne előzzön bennünket. Ilyenkor ugyanis automatikusan lefékeződik az autónk, és egy szép bírságoló cédulával gazdagabban folytatjuk a versenyt. (Ugyanez az effektus, ha a rendőr úgy ér utol bennünket, hogy közben felkenődtünk valahova.) A cédula utáni második figyelmeztetés egy csőre töltött karabély személyében jelentkezik — mivel ilyenkor egy időre kivonnak bennünket a forgalomból, az adott versenyt nem is folytatjuk tovább.

Apropó, felkenődés! Míg fel nem fedezzük a fékezés nyújtotta káprázatos lehetőségeket, egy darabig meteorológiai tévhitekkel fogunk szolgálni az ámokfutásunkat vizsgáló városiaknak ('Alacsonyan szállnak a Ferrarik — eső lesz...') Szerencsére egy-egy ütközés alkalmával nem esünk ki a versenyből, mindössze annyit kell tennünk, hogy landolás után a menetirányba fordulunk — aztán már nyomulhatunk is tovább.

Az autónkat egyébként három kameraállásból is vezethetjük, de visszajátszásoknál akár nyolc kameraállás közül választhatunk. A képernyő felső részén látjuk az aktuális pálya(szakasz) rekordidejét, mellette a jelenlegi időnket, a piros szám a sebesség (mérföld/órában, természetesen), majd a sebességi fokozat, a távolság az aktuális szakasz végéig, és végül a pillanatnyi helyezésünk és a versenyzők száma látható.

A szakaszok végén értékelést kapunk a helyezésünkről, futamidőről, átlag- és csúcssebességünkről, valamint a szakaszon futott rekordokról, majd megjelenik a zárómenü, amelyből ki- illetve továbbléphetünk, de innen nézhetjük meg a versenyről készült videofelvételt is. A *Replay* a teljes versenyt lejátsza (bár akár egy normál videolejátszónál, itt is ugrálhatunk megadott helyekre), a *Highlight Reel* csak az izgalmasabb pillanatokat (előzések, ütközések, stb.).

Most nem kezdek itt dicshimnuszokat zengeni arról, hogy mennyire precíz a grafika, milyen látványos és izgalmas a játék, milyen elképesztő gyorsasággal fut a játék, meg hasonlók — legjobb lesz, ha inkább mindenki nagyon gyorsan személyesen is megnézi! Nem hinném, hogy valaki is megbánná...

Egy külön elismerés azért még jár a szerzőknek azért, hogy a játékot úgy készítették el, hogy nemcsak a Pentium120-as erőművekkel rendelkezők élvezhetik, hanem gyakorlatilag bármilyen 486-os környezetben is tökéletesen (és nem utolsósorban: villámgyorsan) fut, amennyiben néhány díszítőelemként szolgáló sallangot lenyisszantunk belőle.

Hm. Szemlátomást megszületett az autóversenyek új királya. Vagy inkább királynője, hiszen a játék nemcsak jó, hanem szép is. Azt hiszem, ez végszónak bőven elég is lesz — minden benne van.



Feltűnés nélkül előzöm a zsernyákot: 220-al a leálló sávban, és persze belülről



A Viper már majdnem megvolt, csak sajnos fennakadtam egy kósza Opelen





MAGYAR FEJLESZTÉSŰ NYELVOKTATÓ CD-K



NYELVMESTER Kezdő angol v. 1.1
A nyelvoktató CD segítségével hatékonyan elsajátíthatja az angol nyelvet, amelyhez segítségül a CD-n található hanganyag is hozzájárul.
Ára: 7.000,- Ft

NYELVMESTER Kezdő német v. 1.2
A nyelvoktató CD segítségével hatékonyan elsajátíthatja a német nyelvet, amelyhez segítségül a CD-n található hanganyag is hozzájárul.
Ára: 7.000,- Ft



NYELVMESTER Haladó angol tesztek
A CD-n 8 és 16 bites anyanyelvi hanganyag található. A tesztanyagok kimondásait eredeti anyanyelvi személyek végezték.
Ára: 5.600,- Ft



Angol-magyar műszaki és tudományos szótár
A szótár nem szorítkozik a technológiai fogalmakra, hanem gazdagon merít más tudományágak kifejezéseiből.
Ára: 16.000,- Ft

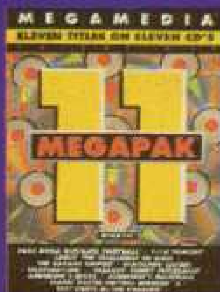


PICDIC pour Windows Francia-Magyar Multimédia Képes Szótár
PICDIC for Windows Angol-Magyar Multimédia Képes Szótár
PICDIC für Windows Német-Magyar Multimédia Képes Szótár
Használhatják kezdők, haladók, felnőttek és gyerekek egyaránt, vagyis mindazok akik a szótanulás fáradtságos munkáját szeretnék sokkal hatékonyabbá és



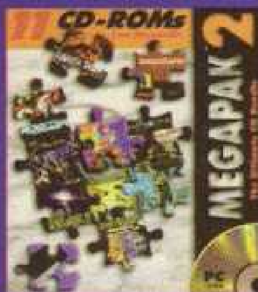
ClipDIC English, Part 1
Multimédia Nyelvkönyv Videoklipekkel Kulcs az élő nyelv megértéséhez
A CD segítségével megtanulhatja megérteni az élő nyelvet, megfigyelheti és elsajátíthatja az egyik legnehezebb nyelvi jelenséget, a gyenge alakok használatát élő nyelvi környezetbe ágyazva, fejlesztheti szókincsét és nyelvtani tudását.
A CD-t témák szerint kiválasztott hírklipek-, visszahallgatási lehetőség-, keresés-, tallózás mellett 7 féle teszt és nyomtatási funkciók teszik teljessé.
Ára: 4.800,- Ft

10-, 11- illetve 12 db CD-ből álló sorozatok:



DEATH
DINOSAUR SAFARI
CHALL. OF GOLF
IMAGINATION
F-14 TOMCAT
M. DITKA FOOTBALL
ALDUBONS BIRDS
SAVAGE EMPIRE
F. F. FUZZBALLS
ALDUBONS MAMMALS
TEST DRIVE III.

4.900,-



BODYWORKS
MICROCOSM
CYBERPLASM
JURASSIC PARK
SLEEP WALKER
SPECTRE VR
SHADOWLANDS
THE PSYCHOTRON
RETURN TO RINGW.
JUTLAND

5.900,-



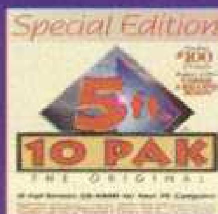
THE LEMMINGS CHR.
MEGARACE
TFX
THE VORTEX
CYCLONES
JAMMIT
DRAGON'S LAIR
NOVASTORM
REUNION
THE JOURNEYMAN

6.900,-



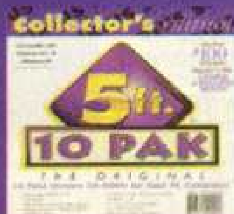
ANIMATION FESTIVAL
ATLAS
W. W. FACTBOOK
DOOM
KARAOKE
KINGS QUEST V.
MEDIACLIPS
CONSUMER GUIDES
STELLAR 7
TIME MAN OF YEAR

5.900,-



CORRIDOR 7
BEYOND PL. EARTH
HELLCAB
WHO SHOT J. ROCK?
SING ALONG KIDS
MOZART
NATIONAL PARKS
PHOTOMORPH
PRINTMASTER GOLD

6.900,-



EXPLORING WIN '95
SIRIUSNET
THE JOURNEYMAN P.T.
INTRO TO C. MUSIC
INTERACTIVE
WEBSTER'S ENCYCL.
DRAGON'S LAIR
DR. RUTH' ENCYCL.
MAD DOG MCREE
SING ALONG KIDS 3.

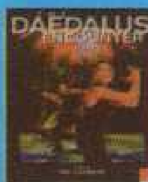
6.900,-



ACTION 100
AUTO ALMANAC
DINOSAUR SAFARI
MEDIO MAGAZINE 2
WORLD WAR II.
MATHEMATICS
ENCICLOPEDIA
SMART PHOTO CD
MEDIO MAGAZINE 1.
TAX CUT
WINTOOLS

4.900,-

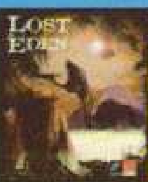
KORONGVILÁG I.-II.
Ára: 840,- Ft + áfa



8.344,-



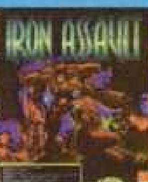
4.640,-



6.104,-



7.224,-



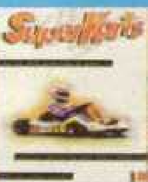
5.594,-



5.594,-



7.224,-



6.104,-



7.224,-

Az itt látható CD-k utánvéttel is megrendelhetők a MIXIM Kft. címén:

MEGRENDELŐ

CD megnevezése	Ára (nettó)
Összesen	

Kérjük kivágva, levlap hátuljára felragasztva, vagy zárt borítékban elhelyezve címünkre elküldeni! A nettó árhoz 25 % ÁFA is járul!

MIXIM

1085 Budapest, József krt. 36.
1092 Budapest, Erkel utca 13/A.
Tel.: 217-8762, 217-9347,
218-5144, FAX: 218-5099

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

ASCENDANCY



Ez itt egy szolid bolygó éppen fejlődés közben

A Logic Factor Ascendancy-ja nem csak egyszerűen egy Master Of Orion-klón, hanem inkább a továbbfejlesztése. Bár a játék fő keretén semmit sem változtattak, mégis teljesen másképpen néz ki az egész. Aki nem ismeri a Master Of Oriont, az sürgősen vegyen egy CoV 42-t és lehetőleg a játékot is. (Viszonylag régi játék, elég olcsón meg lehet kapni) A MOO ismerőinek figyelmét a kezelésre és a grafikára hívnám fel.

Az Ascendancy kerettörténete nagyon "egyszerű": meg kell hódítani a galaxist. Ehhez egy szál bolygóval kezdünk, ahol lehet mindenfélét építeni, mindaddig, amíg van kivel építtetni és fenntartani. Ha ezt sikerült beépíteni mindenféle hasznos épülettel az első néhány évszázad alatt, akkor a 300-500. év körül megszületik az első hajónk is, és elindulunk a csillagok útján meghódítani a galaxist. Innentől egészen zűrős dolgok történnek: mindenféle más emberke is pont ezt akarja csinálni! Természetesen mindeközben a tudomány is fejlődik, és ezzel a bolygók és hajók is egyre modernebbek lesznek. Valahol az 5. évezred magasságában már mindenképpen eldőlt a parti — remélhetőleg a mi javunkra. (Ha ez nem sikerül, akkor olvassátok el a készülő nagy leírást...)

Eme kerettörténet, mint már említettem abszolút ismerős lehet. Azonban a kezelés teljesen eltérő. A MOO-ban központi szerepet játszó pénzelosztás itt egészen másképpen történik: nincs is pénz a játékban (hoppá!). A megépített épületek arányában történik a különböző dolgok fejlődése — ezt is láttam már valahol... Egy-egy bolygó sajnos egyszerre csak egy dolgot csinálhat, ami egy picit irreális, és erősen megnehezíti a játékot. Kicsit SimCity-s beütése van egyébként a bolygófejlesztésnek, no persze sokkal kisebb területen építkezhetünk.

Szakítottak a 2D-s megjelenítéssel is, legalábbis részben. Például a tudomány fejlődését szemléltető ábra is 3D, amit mindenféle irányba forgathatunk, ez igen hasznos lehet, mert egy idő után képtelen leszünk eligazodni rajta. Másik kijelzésbeli alapvető eltérés, hogy az egész 640x480x256- ban játszódik, emiatt az ember rögtön Pentium után kapkodna. Ez felesleges, egy DX4/100-on egész tűrhető sebeséggel futott. Sőt több nap — azért aludni is kell néha — folyamatos játék alatt sem fagyott ki. (**Szép teljesítmény... — CoVboy**) Talán ezért volt cél- és nagyszerű DOS alatt megvalósítani!

Sikerült semmit sem írnom eddig a kezelésről, pedig folyton ezt emlegetem! Nagyon nehéz helyzetben vagyok, amikor ezt kell leírnom, mert végülis már a MOO is teljesen egérvezérelt volt. Leginkább azt kéne kiemelni, hogy minimális a szöveg, és maximális a képi információ. A rengeteg szöveges lista teljesen eltűnt, helyüket szép kis képek vették át. Például a bolygók listáján csak a bolygó neve és az éppen készített épület/hajó íródik ki szövegesen, minden más képes formában jelenik meg. Bolygók — itt egy csillagrendszerben lehet több bolygó is. Ehhez kapcsolódóan kétféle motort tehetünk bele a hajónkba, az egyikkel a csillagok között, a másikkal pedig a bolygók között közlekedhetünk. Visszatérve a listákhoz, hajóépítésnél is hasonló dolgok vannak. Megjelenik a hajó képe, mérettől függően néhány üres kockával. Ezután a felszerelés különböző típusait egyegy megfelelő nyomógombbal választhatjuk ki. Ha például a fegyverek ikonjára kattintunk, akkor megjelennek a különböző fegyverek képei, mellettük a nevük. A MOO-ban a kép teljesen hiányzott.



Körülbelül így kellene nyitás után festenie a dolognak

A kezelést nagyban könnyíti az a lehetőség, hogy szinte mindenről egy (két) gombnyomással lehet egy rövid leírást kapni, ehhez a Shift+bal click szükséges. Az elején van egy Tutorial, ami csak azoknak szükséges, akik még nem láttak MOO-t...

Az egyetlen hely, ahol a MOO szinte egy az egyben visszaköszön, az a diplomácia. Megjelenik egy jó nagy állókép, és alatta egy listából lehet kiszúrni, hogy éppen mit akarunk mondani. Mivel nincs pénz, nem is lehet kereskedni. (De nem is hiányzik különösebben!) Viszont az ellenfelek sokkal intelligensebbek — ha erősek vagyunk, akkor jönnek kuncsorogni technológiáért meg szövetségért. Ha meg gyengék akkor — ostoba, de becsületes módon — jönnek üzengetni, hogy háború van.

Van persze néhány negatívuma is a játéknak, az egyik ezek közül a számítógép gyengesége. Másfelől, ha a saját bolygóink menedzselését rábízzuk, akkor csodásan elrontja. Igaz, van aki ezt is egy jó dolognak tartja, mert ez is csak nehezíti és valószerűbbé teszi a játékot. A valós életben sincs időnk minden aprósággal magunk törődni egy nagy cégen belül, és sajnos az alsóbb szintű vezetők mind hülyék... Amikor már veszíteni kezdenénk, akkor lehet visszakapcsolni a bolygók kézi vezérlésére. Egyébként az ellenséges AI módosítása már elkészült, Antagonizer modul néven jön ki, ingyenesen. Jelen pillanatban még bétateszt állapotban van.

Másik igen komoly hiba a csata lefolyásában van: egy fordulóban csak egy hajó léphet. Tehát ha egy rendszerben van három saját meg egy darab ellenséges hajó, akkor először lő az 1. hajónk, majd az ő hajója, majd a 2. hajónk stb. Szintén feleslegesen bonyolultnak tűnik a hajók mozgatása: az összes útbaeső csillagrendszeren egyesével kell végigvezetni a hajónkat, amit sokkal egyszerűbb lenne egy paranccsal megvalósítani. (Mellesleg a MOO-ban egy parancs volt...)

A végső értékelésnél is nagy bajban voltam: a játék ötlete nagyon MOO utánérzés. Azonban — az értékelési táblázatban nincs benne, hogy mennyire lopott a játék. Ha csak úgy magában nézzük, MOO-tól függetlenül, akkor azért elég jó.

ChX





Felvettem a baráti kapcsolatot a mammutokkal



Ha jól látom, itt valami korrekt űrhajó készül





A Command & Conquer egy ritka jó játék — legalábbis azoknak, akik újak ebben a műfajban. A Dune II egyenes továbbfejlesztése ugyanis, és ez a régi játék is sokaknak kínál még ma is kellemes perceket. Nem is szólva az új játék 2 CD-nyi méretéről. No persze ez a 2CD videót is tartalmaz — hogy pontosan mennyit azt nehéz megmondani, mert a *Westwood* maga is különböző adatokat mond: hol 40, hol 60 percnyi videóklipet emleget.

A szokásos stratégiai játékokkal ellentétben a Command & Conquer (és az összes hozzá hasonló játékban) nem a logisztikai problémákon van a hangsúly. A logisztika alatt értendő a csapatok élelmiszerrel, lőszerrel, üzemanyaggal ellátása, szállítása stb. Ehelyett real-time-ban kell megoldanunk egy csomó problémát. Az egyik maga a real-time: sajnos az a tény, hogy nincs a játék fordulókra osztva, néha megoldhatatlan helyzeteket teremt. Lehet, hogy az akciójátékról átnyergelteknek tetszik ez a borzasztó gyors ütem, de nekem igen gyakran nem. A fentebb említett problémákat három fő csoportba sorolhatjuk: a fejlesztés, az építkezés, és a harc.

A kezelés ismerős lehet a Dune II-ből, persze ez már egy továbbfejlesztett verzió. Lényeges például, hogy nincs korlátozva (programból) az egységeink száma. No persze a pénzünk határt szab, és az ellenség is gondoskodni fog arról, hogy ne maradjon túl sok életben. Az új egységek közül a különböző légi egységeket említeném: A10-ek, szállító helikopterek, repülők, és mindenfelé egyéb nyalánkság. Mindegyikkel lehet le- és felszállni (micsoda újdonság!), csapatokat felszedni, bombázni, stb. Nemcsak a valóságban létező, hanem kitalált és egész fura nevű cuccokat irányíthatunk: VTOL Orca Fighter Craft (VTOL Orca Harcijármű), Raptor Attack Cycles, Devil's Tongue Incinerator tanks, (Ördögnyelv hamvasztótank), Air Cushioned All Terrain Landing Craft (Légpárnás, mindenütt leszállni képes jármű), Mammoth Heavy Battle Tanks. (Mammut nehéztank)

A legtöbb CD-s játéknál szerintem jobb a zene, és túl sok probléma sincs vele, ugyanis csak a digi csatornát használja a CD-ről leemelt hangok lejátszására. A grafikát nagyon kellemesnek és a játékhoz illőnek találtam, de semmi forradalmian új nincsen benne. Mivel 320x200x256-ban fut, nem is nagyon lehet, sajnos.

Többszemélyes játékra is nyílik mód, és nem is kell két példányt vásárololnunk a játékból! (**?! — CoVboy**) Ha csak ketten játszanak, akkor mindkét félnél lehet egy-egy CD, és mehet az aprítás — egymás mellett vagy egymás ellen. (Ugyanis az első CD a GDI, a második a NOD.) Azt hiszem, még nem volt soha olyan játék, ahol a játék készítői engedélyezték volna ezt. Mivel nincsenek cheat gombok a játékban, és a program elég masszív önellenőrzést hajt végre kétszemélyes üzemmódban, ezért csalni se nagyon lehet.

Egyszemélyes üzemmódban, mint már említettem, igencsak elfajulhat a dolog. Az új AI (a számítógépes intellegencia) meglehetősen kemény ellenfél.

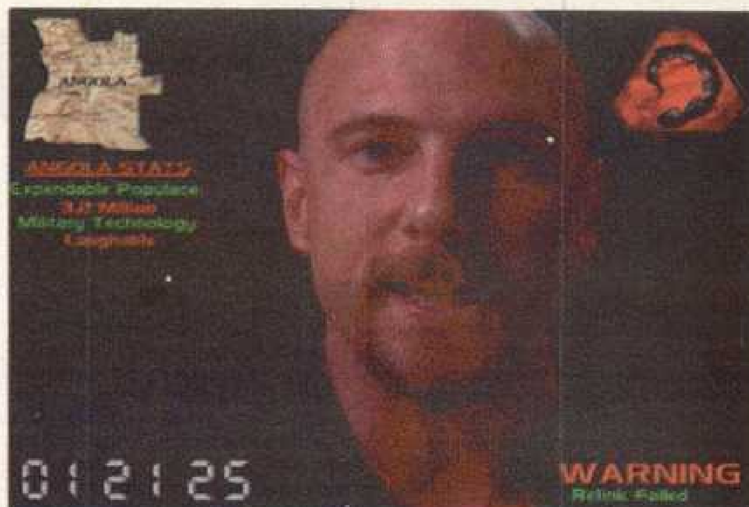
Pár szó a kerettörténetről:

A nem túl távoli jövőben felfedeznek egy értékes ásványt a Triberiumot. Természetesen rögtön megindul az öldöklő harc érte. A harc fő résztvevői a Globális Védelmi Kezdeményezés (Global Defence Initial, GDI) és a gonosz Nod Testvériség.

Úgy érzem, felesleges is lenne több szót veszíteni a játék dicséretére, inkább mindenféle tippekkel tölteném a helyet — az eddigiek alapján már úgyis eldönthetted, hogy kell-e neked a játék.

Újdonság a roppant egyszerű csapatösszevonás: lenyomott egérgombbal rajzoljuk körül a kívánt egységeket, s attól fogva azok összevontan tevékenykednek. Természetesen akár egy egész képernyőre is rámondhatjuk, hogy ez mostantól fogva egy csapat.

A C&C tréfásabb lehetőségeit — amelyek nem elengedhetetlenül szükségesek — a billentyűzetről érhetjük el:



Ez a legjobb arc az egész játékban: valami Jim vagy Joe

G: Terület őrzése. Ki kell választani egy csoportot, majd a G leütésével őrjáratba küldeni őket. Ettől fogva mindenkire, aki nem mi vagyunk, lőni kezdenek.

X: Csapat oszolj! Ezután nem lesz túl könnyű őket eltalálni — meneküléskor célszerű.

F7-F10: Térkép jelölések. A Ctrl+F7...F10-zel helyezhetünk el egy-egy ilyen jelölést, majd az F7...F10-el ugorhatunk rá.

<CTRL>-#: Ctrl+számgomb is használható a csapatösszevonásra.

0-9: Az előbbiekben kreált csapatot teszi aktívvá. (Így 10 csapat között tudunk villámgyorsan ugrálni. Nagyon kis hasznos dolog.)

H: A Construction Yardot teszi aktívvá és rajzolja ki a képernyő közepére.

N: A következő egységet választja ki és teszi a képernyő közepére. (ezentúl KK)

<HOME>: Az aktuális egységet KK teszi.

<ALT>-#: Az Alt+számjegygomb a megjelölt számú csapatot teszi KK. Ugyanaz, mint a számjegygomb magában és Home.

Kurzor módosítók:

CTRL: Támadó kurzort ad. Így lehet pl. a saját egységeinket is felaprítani. (**Hát az nagy kaland! — CoVboy**)

ALT: Mozgást parancsol az egységekre akkor is, ha azok állnának és harcolnának. Roppant mókás például amikor ellenséges gyalogságot írtunk pár tankkal. (Ld. még "úthenger"...)

CTRL+ALT: Valaminek az őrzése. Ki kell választani egy egységet, majd Ctrl+Alt mellett click egy épületen. Az egység őrjáratozni fog az épület körül, ellenség után vadászva. Ugyanígy lehet őket egy másik egység védelmére is kirendelni. A legszebb az egészben az, hogy akár egy ellenséges egység védelmére is kivezényelhetjük őket, de ennek feltehetően nem fogjuk sok hasznát látni.

Néhány stratégiai tipp:

- A ládák meglehetősen fontosak.
- Egyszemélyes NOD üzemmódban a Templom felépítéséhez meg kell találni a ládákat a 6, 10, 12. (A NOD Templom egy hasznos kütyü, ugyanis nukleáris fegyvereket tesz lehetővé.) Ezekhez a ládákhoz vagy le kell rombolni egy pár ellenséges épületet, vagy egyszerűen el kell adni őket. Ha a küldetés végéig sem sikerül megtalálni őket, akkor sajnos ez a lehetőség ugrott.
- A saját épületeinket eredeti áruk 50%-ért eladhatjuk. A Construction Yardot mondjuk ne adjuk el...
- Ellenséges épületeket célszerű lehet elfoglalni. Nemcsak eladni tudjuk őket jó pénzért, hanem olyan egységeket is gyárthatunk, amiket különben nem tudnánk.

ChX





Kép szöveg nélkül (lényeg, hogy győztünk)



Néhány páncélkocsi, amire nem figyelünk



Micro Machines 2 Turbo Tournament

'*Marha nagy várakozás előzte meg az akármilyen bigyula megjelenését...*' — általában így kezdődik a szabvány játék leírása. Most viszont nem egy szabvány játékról lesz szó, tehát maradjunk annyiban, hogy semmilyen várakozás nem előzte meg a megjelenését, ami persze nem gátolta meg a CodeMasterst abban, hogy kiadja a MICRO MACHINES 2. részét. Akinek az elsőhöz esetleg nem lett volna szerencséje (szerencsétlensége), az nem vesztett semmit, mert ezzel nyugodtan bepótolhatja a mulasztásait.

Ha valaki nem tudná miről van szó: ez egy sima autóverseny a jó öreg 64-en lefektetett 'minimal art'-hagyományok alapján, mindazonáltal kicsit feltupírozva a PC-s igényekhez. De lássuk részletesebben, hogy miről van szó:

A játék tudomásunk szerint csak CD-n jelent meg, ami mondjuk annyiban csodálatra méltó, hogy mivel kibontva alles zusammen 15 Megát foglal el, nyugodtan lehetne floppys verziója is mondjuk úgy 4-5 lemezen (jó, persze manapság minden CD-n jelenik meg, még a 3 lemeznyi 5TH FLEET is, szóval ezt most hagyjuk).

Az installálás gondolom senkinek sem okoz különösebb problémát, bár mondjuk a program nem kimondottan rajong a QEMM- vagy az EMM386-típusú memóriamanagerékért — de erről egyébként úgyis ordítani fog indítás után (ha ilyesmi szalad, akkor szerinte gondok lehetnek az animációkkal — ennél mondjuk nem volt baj, annál inkább kányás volt viszont a hang...)

Az első műsorszám a játékosok számának kiválasztása: igazán élvezetes persze akkor lesz a játék, ha legalább négy versenyző összegyűlik a monitor előtt, de azért bizonyos kereteken belül még a gép ellen is lehet esélyünk. A többi menüpontot hagyjuk kicsit későbbre, nézzük mi a helyzet az első ötben:

Mindenekelőtt az irányítást állíthatjuk be, majd meghatározhatjuk a verseny módját (bármit választunk, a comics-figuráknál kiválaszthatjuk, hogy melyik játékossal akarunk lenni, és egyből nevet is adhatunk neki). A CHALLENGE egy sima háromkörös verseny a négy induló között. Ezek közül mindig az első kettő fog továbbjutni a következő futamba (Training Camp, Driller Killer, Sand Castles, Pinball Pursuit — idáig jutottam berhelés nélkül, egyébként 25 verseny van), amennyiben a gép ellen játszunk, akkor az első kettőben kell végeznünk a továbbjutáshoz, különben elvész egy 'életünk' a háromból. Bonus életet kapunk, ha egymás után háromszor az első helyen végzünk. Az első pálya valószínűleg senkinek nem okoz gondot, hiszen — elvileg — mindenkinél gyorsabbak vagyunk. A második már egy kicsit cikisebb lesz, mert egy rakás helyen le lehet zuhanni a pályáról, és az ellenfelek valamint a fúrógépek is kilökhetnek. Mivel valamivel gyorsabbak vagyunk a többieknél, itt nem az ellenfelek, hanem a pálya jelenti majd az igazi kihívást. A gond a harmadik pályán kezdődik, ahol mondjuk nem lesz 'külső ellenség' (mint mondjuk az előbb a fúrók), de igencsak kanyargós, szóval a 'csak nyomom a gázt'-típusú autóversenyekhez szokott játékosoknak itt nem terem valami sok babér, mert ők igen hamar elszállnak a vízbe. A negyedik pálya egy flipperben játszódik, ahol lezuhanni nem lehet, viszont az ütőkről meg a gombákról szépen vissza szoktunk pattogzani...

Egy másik versenytípus a HEAD TO HEAD, ahol csak egyetlen ellenféllel szállunk szembe. Ugyanazokon a pályákon zajlik mint az előbb említett futamok, de itt a feladat az, hogy minél több alkalommal annyira lehagyjuk az ellenfelet, hogy kiszaladjon a képernyőről (egyébként néha nem is muszáj ehhez a pályán maradnunk). Ilyenkor bonust kapunk, amit az oldalt levő kijelző mutat, majd a verseny az utolsó nyerési pozíciótól folytatódik. Ha annyiszor előztük le az ellenfelet (vagy ő minket), hogy a kijelző betelik, akkor a versenynek vége — egyébként az összecsapás három körön keresztül tart, és a célba érés után az lesz a győztes, aki többször győzött az ellenfél ellen (ha az állás döntetlen, akkor jön a 'hirtelen halál', vagyis az első nyert pont dönt). Nyilván itt is csak győztesként juthatunk a következő pályára, különben életet vesztünk.

A *Super League* a bajnokság, ahol a játékosok négy darab négyes osztályba vannak sorolva. Természetesen mi az utolsóban kezdünk, és a cél az, hogy megnyerjük az elsőt. A bajnokság négy különböző pályán zajló háromkörös versenyből áll, az első helyezett kap négy pontot, a második hármat, és így tovább. Ha a négy verseny után az első helyen végeztünk, feljebb jutunk eggyel, ha az utolsón, akkor kiesünk.

A *Time Trials*ban a játék 30 pályáján próbálhatunk egy- és háromkörös időrekordokat felállítani (egyedül), de egyébként itt lehet begyakorolni is a pályákat az előbb említett versenyekre.

A főmenü következő opciói 2-4 játékos esetére vonatkoznak. A *Single Race* itt ugyanaz, mint az előbb a Head to Head, csak egymás ellen, a *Tournaments* a bajnokság, a *Time Trial* pedig verseny a legjobb köridőkért. A *Party Play*nél akár 16 játékost is megadhatunk egyszerre, amelyek kieséses alapon játszanak Head to Head küzdelmet páronként.

Az *Extra Options*ben a nevével ellentétben semmi extra nincsen: kiírathatjuk a játékosok képe mellé, hogy milyen eredményeket értek el idáig, lehalkíthatjuk a zenét, variálhatjuk a képernyőméretet, kikapcsolhatjuk a szöveget (úgysincs sok) és joystickot kalibrálhatunk.

Most jön az öröm azoknak, akiknek már végérvényesen az agyukra ment a jólét: a neve *Construction Kit*, és akár teljesen újratervezhetjük vele az egész játékot. Az első ponttal egy előzőleg szerkesztett pályát próbálhatunk ki, a másodikkal átszerkeszthetjük, a harmadikkal pedig akár egy teljesen újat is gyárthatunk. Az első opcióval adunk nevet a pályának, a másodikkal pedig húsz különböző blokkokból állítjuk össze a megfelelő terepet. A *Course Graphics* pontnál adhatjuk meg a pálya három fő összetevőjét: a felszínt (*Surface*) és a hátteret (*Floor*), ebből a kettőből 10-10 fix darab áll rendelkezésre, és a blokkokat, amelyeket egy egyszerű rajzolóprogram segítségével újrarajzolhatunk. A következő két menün



(*Vehicle Graphics* és *Attributes*) keresztül tervezhetünk új járműveket és adhatunk nekik új jellemzőket. A *Test Course* ponttal tesztelhetjük az új járgányt a szerkesztett pályán (feltéve, ha a pályán végighaladó útvonal folyamatos, van kijelölt start/cél, és sehol sem metszi önmagát), amit aztán a következő pontban lemezre menthetünk. Egyébként a szerkesztési kedvet növelendő a CodeMasters a PC Attack c. játékújsággal karöltve egy kis versenyt is szervezett: a legjobb és legkeményebb pályákat tervező emberkék között 17"-os monitort, három 4x sebességű CD-ROM-ot és egyéb nyalánkságokat sorsolnak ki, továbbá a pályaművek felkerülnek az MM2 továbbiakban legyártott sorozataira is, mint kiegészítés (az enyémen is van már négy).

Szóval elég súlyos ez a játék. Némi szórakozást ugyan jelent kezdetben, különösen ha véletlenül beesik egy-két ismerősöd, akik egy félórányi ökörködésre vágynak a gép előtt, aztán már mennek is — de nem igazán tudom elképzelni magam, ahogy a hosszú téli estéken újabb 10-15 pályát szerkesztek magamnak, mert a játékban levő harmincat már félálomban is lenyomom. Jó, persze az a grafikából, meg tulajdonképpen az egész kivitelezésből kiderül, hogy elsősorban a fiatalabb felhasználókat célozták meg a játékkal egy-két könnyed és gyors kikapcsolódás erejéig — de ha esetleg harmadik részt is óhajtanak szülni ebből a csodából, akkor addigra nem ártana, ha kitalálnának valami aprócska kis extrát is.



Min.Config.:386/SX-25
4MB RAM, 2xCD-ROM,
SB vagy Gravis

5	6
7	5

Elképesztő küzdelem folyik az abroszon



Így készül az új Hungaroring



MARCO POLO

Az utóbbi időben nemigen jelent meg kereskedelmi-stratégiai játék. Ezt az űrt igyekszik betölteni az Infogrames cég CD-s játéka, meglehetős sikerrel. Mint a címből kiderül, a XIII. századi Kínában vagyunk, ahol egy velencei kereskedő szerepében kell minél nagyobb vagyonra és hírnévre szert tenni. Az induló "vagyon" 600 arany, ismertségünk pedig a nullához közelít, úgyhogy lesz mit tenni. A reputációt különféle küldetések véghezvitelével növelhetjük, a vagyont elsősorban kereskedelemmel (de a küldetések is jelentenek némi anyagi támogatást). Nézzük, mivel töltötték meg Infogramesék a CD-t!

Az indítás után a főmenübe kerülünk. Itt mindjárt fény derül a program egyik nagy előnyére: a Documentation menüponttal az adatbankba kerülünk, ahol szinte mindent megtudhatunk Marcoról, Kínáról, a mongolokról, a kor technikájáról, stb. Természetesen az információk képekkel vannak megtámogatva, és ízlés szerint hallgathatjuk vagy olvashatjuk őket.

Miután kellő tudást magunkba szívtunk, tekintsük meg a főmenü további pontjait:

- **Start a Game**: Új játék kezdése
- **Resume a Game**: Kimentett állás visszatöltése. Ha az állásban szereplő játékosok közül valaki már nincs jelen, akkor kirúghatjuk azzal, hogy feladjuk vele a játékot (ld. később).
- **Carry out a Mission**: A játékban szereplő küldetések közül játszhatunk le egyet. A küldetés nehézségét a jobb felső sarkban látható lovas figura jelzi.
- **Documentation**: Ld. feljebb
- **Exit Game**: Kilépés (na de ilyet...)

A játék legtöbb helyén a bal felső sarokban elérhető a Travel Log, azaz egy rövid összefoglaló jelenlegi helyzetünkről.

Néhány kezelőbillentyű:

'F1': Segítséget ad a kiválasztott ikonról

'F2'-'F3': A hangerő beállítása

'ESC': Pause, valamint egy menü:

- Travel Log: Az előbb említett Travel Logtól eltérő helyzetjelentés
- Purchase Summary: A legutóbbi néhány tranzakciókat nézhetjük meg itt
- Missions in Progress: Megtekinthetjük, hogy éppen milyen küldetéseken dolgozunk
- Saving the Game: Állásmentés. 4 állásunk lehet, a program okos módon megkérdezésünk nélkül a C: drive gyökérkönyvtárába ment...
- Exit: A játék elhagyása
- Quit Game: Az aktuális játékos feladja a küzdelmet. Kapunk egy értékelést, aztán viszlát...
- Restart Game: A játék újrakezdése
- Jobb alsó sarok: Az aktuális játék folytatása



A kereskedelem izgalmai: 'Monoton üget a süppedő homokon, a sivatag lova, a tétova teve tova...'

Válasszuk most a főmenüből az új játékot! Be kell állítanunk a játékosok számát (több játékos esetén hetente van váltás), a játék hosszát (hetekben), valamint a kezdő évszakot (az áruk ára és minősége függ tőle). Ezután nevet el kell neveznünk főhősünket. Nincs nagy választék: lehetünk Antonio, Giovanni, Niccolo, esetleg Stefano. Ha többen játszunk, az egyes játékosok a nevük kezdőbetűjével jelennek meg a főtérképen. Még meg kell adni, honnan indulunk (Layas, Karakum, Tolbonur, Ondorsum vagy Quinsai), és már játszhatunk is (a város minden játékosnak ugyanaz lesz). Ha Marco Polot óhajtjuk leutánozni, akkor Layasból induljunk.

Két fő cselekedetünk lehet: utazgatunk, vagy a városokban ténykedünk. Utazás esetén az egyik térképet látjuk (váltani köztük a jobb alsó sarokban lehet), elsősorban a kicsit (Local Map). A főtérkép (Overall Map) viszont jól használható tájékozódásra, itt láthatjuk az egyes települések méretét is:

- **Háromtornyú vár**: Egy terület fővárosa. Nincs belőle sok, viszont érdemes egy ilyet sűrűn útbaejteni, ugyanis hihetetlen árakat képesek produkálni, azaz nagy hasznot csinálhatunk. Fontosabb urak általában fővárosokban várakoznak csekélységünkre.
- **Kéttornyú vár**: Átlagos város. Közepes árak, közepes emberek. A keleti parton elég sok van belőlük.
- **Egytornyú váracska**: Falu, ilyenből aztán van dögivel. Alacsonyak az árak (kevés az áru), de azért esetleg itt is bukkanhatunk érdekes figurákra.

Utazni a kívánt város kiválasztásával lehet (az aktuális városon clickelve bemegyünk), persze csak ha van elég kaját a karavánunk számára. Utazgatás közben sűrűn érnek támadások, ezért egy kevés profit után majd némi segítséget fogunk felfogadni.

Menjünk most beljebb, irány a város.

Mindenekelőtt egy fontos dolog: a városban minden komolyabb akció (vásárlás, eladás, audiencia, karavánszervezés) egy napot emészt fel.

Amikor belépünk egy településre, a külvárosban (külfaluban) találjuk magunkat. Itt a következő lehetőségeink vannak:

- **Trip**: Utazgatás, vissza a kistérképhez.
- **Caravanserai**: A karavánunk összeállítása, részletesebben ld. később.
- **Town Centre**: A város (falu) központja, elsősorban vásárolgatni fogunk itt, de az audienciák is innen érhetőek el. Részletesen ld. később.
- **End of Week**: A jobb alsó sarokban az aktuális hét végére ugorhatunk (több játékos esetén a következő játékos jön). A többi városi menüben a jobb alsó sarok mindig visszalépést jelent.

Mielőtt ismertetnénk a két fontosabb városi menüpontot, ismerkedjünk meg a vétel/eladás képernyővel!

Alul egy szalagon három adat látható:

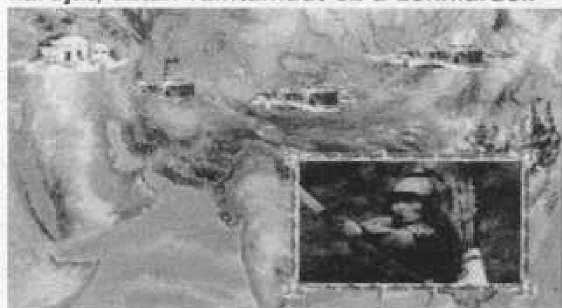
- A vásárolni/eladni kívánt áruk darabszáma. Bal clickkel csökkenthetjük, jobb clickkel növelhetjük a mennyiséget.
- Az egységár. Ha kereskedőnél vagyunk, itt is él a növelés/csökkentés, azaz LEHET ALKUDOZNI! Talán szükségtelen részletezni, hogy ez mennyivel szórakoztatóbbá teszi a játékot...
- A vétel/eladás végösszege. Ide clickelve hajthatjuk végre a tranzakciót.

A bal felső sarokban vagyonunkat látjuk, középen a megvásárolható/eladható áru mennyisége és neve, jobb oldalt pedig általában az összes árunk súlya és a karaván teherbírása áll. A jobb alsó sarok szokás szerint a visszalépés.

Nézzünk be a karavánszerájba. Itt kötöttek az árak, nem lehet alkudni, viszont óriási különbségek lehetnek egyes városok között. A következő lehetőségeink vannak:

- **Food** (élelem vásárlása): 10-es csomagokban tápot vehetünk. Célszerű jól feltankolni, ugyanis a karavánba felvett minden ember naponta egy egységnyi kaját fogyaszt. Legalábbis utazás közben; városban érdekes módon nem étkeznek a kollégák (az állatokról nem is beszélve, azoknak utazás közben sem kell kaja)... A jobb felső sarokban most nem a terhek/teherbírás látható, hanem az, hogy hány napra elég a kaja, valamint hány adag van nálunk összesen.
- **Escort** ("hadsereg"): Célszerű megvédenünk a rablóktól a karavánt, itt szakképzett harcosokat alkalmazhatunk. Nincs bérük, csak egyszer kell őket megvásárolni. A bal felső sarokban a súlyviszonyok helyett a védelmünk erőssége látható. A választék:
  - **Lancer** (lándzsás): Alig felfegyverzett gyalogbéka, túl sokat ne várjunk tőle.
  - **Archer** (íjász): Ő már jobb srác, távolról tudja ritkítani az ellent.
  - **Knight** (lovag): Páncélba csomagolt lovas. Erős is, gyors is, drága is. Azért jó boltot csinálunk vele.
- **Porterage** (teherhordók): Ha már védelmet szerveztünk a karaván mellé, növeljük meg a háztartás méretét, ne egyedül árválkodjon az a szegény teve, amivel indulunk. Lehetőségek:
  - **Porters** (teherhordó): Gyalogos teherhordó. Nem sokat ér.
  - **Horsemen** (lovas): Az előző meglovasított változata. Valamivel jobb.
  - **Camel drivers** (teve): A tevéknek már nagyobb hasznát vehetjük.
  - **Waggon** (kocsi): A legdrágább, következésképpen a

A fenébe! Már majdnem eladtam neki Attila kardját, aztán rámtámadt ez a zokniárus..



A nehéz gazdasági helyzet miatt csökkentett létszámmal közlekedik a karaván



legjobb teherhordási eszköz. Amint nagyobb mennyiségű áru szállítására van szükség, feltétlenül invesztáljunk be egy ilyenbe.

- **Strategy** (a karaván felépítése): Rablótámadás esetén elég fontos lehet, hogy a karaván egyes elemei hogy vannak elhelyezve. A táblácska eléggé magától értetődő, pakolhatjuk a muksókat ide-oda. A bal alsó sarokban található dobozra clickelve az aktuális figurát eladhatjuk. Kezdetben természetesen az a jó stratégia, hogy a teherhordók legyenek középen, körülöttük katonaság. Később látni fogjuk, hogy az egyes utakon a támadások mindig ugyanabból az irányból jönnek, így kellő tapasztalat birtokában jobban felkészülhetünk a harcra.

Most pedig menjünk be a város (falu) központjába. Két fontos lehetőségünk van itt:

Az első az audiencia. Ez bizonyos esetekben tényleg audiencia, néha csak találkozó érdekes emberekkel, sokszor pedig csak információgyűjtés. Audiencián kaphatunk küldetéseket, és ugyanitt tájékoztathatjuk megbízónkat a végrehajtásról (és persze felvehetjük a jutalmat). Elsősorban a fővárosokban hasznos, de a kisebb településeken is érdemes megjátszani.

A másik lehetőség a játék lényege, a piac. Itt vásárolhatunk, valamint, ha van a birtokunkban valamilyen áru, eladhatunk. Mindkét cselekedet ugyanúgy zajlik le, csak a kimenetel ellentétes.

Először ki kell választanunk az árucsoportot. 6 csoport van: fűszerek (spices), ruhaanyagok (fabrics), műtárgyak (arts and crafts), fegyverzet (arms), fémek (metals), drágakövek (gems). Minden egyes csoportban 6 árucikk található, ezeket nem részletezzük, válasszunk ki egyet, és a vétel/eladás képernyőre kerülünk. A csoportok leginkább árkategóriákat képviselnek, így a pénzünk növekedésével nem fogunk a karaván nagyarányú bővítésére szorulni. Természetesen nem minden áru (és kategória) elérhető egy városban, ha valami nincs, akkor a neve helyett egy "Not Available" feliratot láthatunk. Előfordulhat, hogy a név helyett egy "Ordered" felirat jelenik meg, ez azt jelenti, hogy az illető cikk szállítása folyamatban van, azaz hamarosan megvásárolható lesz.

A kívánt áru kiválasztása után kezdődhet az alkudozás. Természetesen a kereskedők vételnél pofátlanul magas, eladásnál pedig pofátlanul alacsony árakat fognak ajánlani. Nyugodtan mondjunk nekik fele/dupla árat, erre valószínűleg ők is tesznek újabb ajánlatot. Jó stratégia, hogy a saját felajánlásunkon mindig csak egy keveset változtatunk, ekkor hosszas siránkozás közepette rohamosan fognak közeledni hozzánk. Jó példa erre egy páncél vásárlása: 2444-es indulóárra ígértünk 1222-t, és végül 1416 aranyért miénk lett a hacuka. Érdemes egyébként a kereskedő árának felénél kevesebbel is próbálkozni, legfeljebb kirúg, és egy nap eltelik. Eladásnál nem ilyen jó a helyzet, ott általában meg kell elégednünk a kereskedő ajánlatának másfélszeresével (persze lehetnek kivételek). Hogy mit hol érdemes venni és eladni, az majd kialakul a játék során (mint az ELITE-ban), de olyan cuccot, ami kapható a városban, semmiképpen ne próbáljunk eladni, ugyanis nevetséges árra számíthatunk érte.

Ezek alapján valószínűleg mindenki képes lesz elindulni. Ha esetleg az elején gondok akadnának, itt egy gyors indulás:

- Induljunk Layasból, vegyünk gyapjút (wool)
- Acreben adjuk el a gyapjút, és menjünk audienciára a pápai legátushoz, kapunk egy küldetést (szent olaj kell neki)
- Layasban vegyünk egy tevét
- Sevastoban az audiencián megkapjuk az olajat
- Trebizondban vegyünk egy páncélt
- Acreben adjuk le a legátusnak az olajat, kapunk egy újabb küldetést. A piacon adjuk el a legátustól kapott cuccokat és a páncélt, így már lesz kis pénzünk.

Magára a játékra egy szó panasz sem lehet. A teletöltött CD-n rengeteg történelmi információ kapott helyet, és játék megjelenése (grafika és hangok) is igen tetszetős. Az egyetlen igazi negatívum a sebesség: még egy 4-szeres sebességű CDROM-mal is igen sok időt vesz igénybe az állandó töltögetés. Tovább lassítja a játékot a rengeteg képernyő (mindegyiknél további töltés), ezek természetesen sötétítés/világosítás módszerrel cserélődnek, ami elvárható, de néha jó lenne, ha ki lehetne kapcsolni. Úgy tűnik, a program a szükséges 1 MByte XMS fölött nemigen törődik vele, hogy mennyi memóriánk van, pedig talán még 4 MByteba is beleférne minden városi dolog (a digi beszédet, zenét, és animációkat leszámítva), és ez igen sokat gyorsítana a játékon. Ha már a memóriánál tartunk: elég nagy marhaság egy CD-s játéktól, hogy 575K base memory-t igényel, hiszen ez szinte minden esetben EMS használatát jelenti (pedig a játéknak nem kell).

Röviden: ismét egy játék, amelyből további pár nap munkával igazi csemegét csinálhattak volna a készítők. Kezd már kissé unalmas lenni, hogy a t. cégek ennyire ostobák. A kereskedős játékok kedvelőinek minden bizonnyal nagyon fog tetszeni a Marco Polo, de lehet, hogy a lassúsága sokakat elriaszt majd. Azér' mégis cool game...

Bryan



Min. Config.: 386, 4MB RAM, 2xCD-ROM, csak SB

5	6
6	5



Szomorú (és másnapos -az emberfia mindig abba fojtja a bánatát, amire meghívják) vagyok a tegnap este lejátszott mérkőzés miatt. Real Madrid - Ferencváros 6:1. (**Egy órája már van új: Ferencváros-Real Madrid 1:1. Az az előző csak nyomdahiba, vagy az ellenfél volt Irreal Madrid - CoVboy**)Csak pár pillanatra gondolhattuk, hogy a magyar labdarúgás megüti az európai szintet - köszönhetően a zöld-fehér (és szívemnek oly kedves) gárdának. Mit tesz ilyenkor egy focit kedvelő számítógép tulajdonos? Elővesz egy olyan játékot, mellyel visszajuttathatja a magyar labdarúgást az őt megillető helyre (VB győzelem). Mazsolázgassunk az újabb anyagok között. FIFA Soccer '94 - hmmm...nem rossz, de kicsit idejétmúlt és már nem ellenfelem a program. Lothar Matthaus - nem használ GUS-t, ennek ellenére kiváló - de csak német felségterületen kergethetjük a bogyót. Manchester United - az előző egy az egyben,plussz van GUS, editor, játékosvásárlás - mostanság a legjobb ilyen témájú game. Striker'95 - nocsak, nocsak. Ezt a nevet már hallottam valahol. Hát persze! (Homlokon csattanó tenyér) 92-ben a boldogult emlékű Amigán nagyot robbantott vele a Rage software - újszerű nézőpontja miatt. Úgy látszik a Rage-nél sem szoktak új játékötleteket kiagyalni - a régi sikereket tunningolják fel. Divatos irányzat, de az eredmény sok esetben nem kielégítő. Nos, figyeljük le, most mit sikerült összehozni:

Az intro után a főmenübe csöppenünk.

Friendly match - barátságos mérkőzés, legalábbis elvben. Hoppá - hát itten rengeteg csapat van, kérem szépen! Hungary - csodálatos! Kicsiny Földünk majd összes válogatottja! Klubcsapatok európai focinagyhatalmak legfelső osztályaiból! Ezt komálom! De mi ez a baromság? Hogy írják ezek az Aston Villa és a Chelsea nevét? Már megint egy olyan program, amelyben "mókásan" ferdített nevet kaptak a csapatok és a játékosok. Ez miért jó? Így is ugyanannyit kell gépelni... Mindegy. A Page Up - Page Down billentyűkkel választhatjuk ki, hogy melyik régió illetve ország csapatait jelenítse meg a baloldali mezőben (magyar klubcsapatok sajnos nincsenek), ahonnan az iránybillentyűk és az Enter segítségével kiválaszthatjuk az általunk irányított gárdát. A név mellet a C a számítógép, a P a játékos csapatát jelöli. Ellenfelet nem kötelező választani - kaphatunk véletlenszerűen is.

Competitions - championship-et (egyenes kiesési rendszer), league-et (körmérkőzések), knockout-ot (szintén egyenes kiesés), world cup-ot (világbajnokság) játszhatunk. Ha eldöntöttük, hogy honnan fogunk kiesni, az előbbiekben említett csapatválasztási mókát kell végigjárni, majd indulhat a meccs.

Practice - gyakorlás. Kellemes opció, szükség is van rá. Shoot out-nál a tizenegyesrúgó képességünket, Field practice-nél a mezőnyjátékunkat fejleszthetjük.

Options - zene, videó, kommentár ki/be kapcsolása. In/outdoor match - a szabadban (Outdoor) nyomulunk vagy teremfocival (Indoor) örvendeztetjük meg a nagyérdemüt. A különbség a textúrán kívül abban nyilvánul meg, hogy a teremfocinál nincs partdobás és szöglet - a labda visszapattan a játéktérbe, ezáltal sokkal pergőbb lesz a játék. Az oldalfalat passzoláshoz is ki lehet használni. A pálya mérete ugyanakkora, a játékosok száma ugyanannyi mindkét esetben. Match lenght - játékidő, 2 - 10 percig tarthat a buli. Végül az irányítást is itt állíthatjuk be (Controls), keyboard, key/joy és 2 joy jelenti lehetőségeket.

Edit teams - ez rettentő szimpatikus. Átírhatjuk a csapat nevét (Edit team name), állíthatjuk a játékosok nevét, arcát, haját, száját, orrát, bőrszínét - nem vicc, mindez a valóság - az Edit team squad menüpont alatt. Természetesen a mezszín is változtatható (Edit kit).Team settings: Formations a felállás, Strategies a játékstílus meghatározása. Swap player - két játékos felcserélése (nem éreztem szükségét).

Load game - a szokásos I/O menü, érdekessége, hogy minden fajta küzdelemnek (liga, kupa stb.) külön "könyvtára" van, melyben öt állásnak van hely.

Ha mindent beállítottunk, kezdődhet a csata. Még egyszer állíthatunk a csapat felállásán, valamint megnézhetjük az ellenfélét. Hangulatcsinálónak egy pár másodpercre informál minket a stadionról (capacity - a befogadóképesség, attendance - a meccs iránti tényleges érdeklődés (a nézők száma), valamint a stadion rövid története). Jópofa. Az időjárásjelentés is itt kapott helyet. A meccskezdés érdekes, egy hatalmas, a játéktérbe kiírt Kick off felirat jelenik meg. Ez sajnos ott is marad 2-3 mp.-ig, így mire látnánk hogy mi is történik tulajdonképpen, egy komolyabb ellenfél már a tizenhatosunknál járhat (ha az övé a kezdőrúgás). Térfélválasztás, kezdési jog nincs. A nézőpont a program legnagyobb pozitívuma, tudomásom szerint ilyet csak az ős-Striker-ben láthattunk eddig. A kamera mindig hátulról követi a labdát, így nagyon jó térhatást értek el, tényleg élethű. Negatívuma a megjelenítésnek, hogy a távolabbi játékosok már (értelemszerűen) nem olyan részletesek, és nehéz egy jó indítást kivitelezni. A kommentátor valószínűleg elhagyta a papírjait, mert csak jó védéseknél, szabadrúgásoknál, bedobásoknál és persze a góloknál beszél (így bárki tudna egy mérkőzést közvetíteni...). A bíró is egy egyéniség: nyolc játékos fekszik már a földön, de az istenért nem fújna. Ha mégis fúj, azt olyan erővel teszi, hogy a sárga és piros lapok csak úgy röpködnek ki a zsebéből!.Hm... Csavarni nehéz, mert a rúgás gombra szinte azonnal lő a játékos, nincs idő oldalra húzni. Én úgy voltam eredményes, ha kb. 45 fokos szögben a tizenhatos sarkáról eresztettem meg a lövést. Szemből nehéz gólt lőni. Szabadrúgásnál egy pontozott vonal mutatja a lövés irányát, ez ötletes. A joy másik tűzgombjával előrenézhetünk a lövés irányába, előre-hátra mozgatásával pedig a rúgás hosszát tudjuk szabályozni. A büntetőt irreálisan nehéz értékesíteni (ha egyáltalán kapunk) - egy nyíl rohan jobbra-balra a kapu előtt, és ha nem pontosan a szélére lövünk, a kapus kivédi. Egy ilyen kapust installálhatnának a magyar csapatok is... A régi Strikerben a bedobást is a szabadrúgáshoz hasonlóan lehetett irányítani, itt visszatértek a standard módszerhez, a gép a mozgó játékoshoz dob (akkor is, ha az egy jó helyzetből kimegy a bedobást fogadni - akár a pálya túlsó oldaláról ! - ugrik az akció. Grrr!). Visszajátszás természetesen van (szerencsére csak akkor,ha mi rúgunk gólt), addig folytatódik, míg a tűzgombra nem hágunk. Ha ESC-et nyomunk, megszakad a mérkőzés, és az ellenfél nyer 2:0-ra. Szünet a gyakorlatban nincs, mert a lefújás után rögvest a kezdőrúgás jön. Competition-öknél View fixtures mutatja, hogy ki-kivel csap majd össze, az esetleges View groups menüpont a csoportmérkőzések állását tárja elénk. Exit-re kilép, itt menthetünk állást (Save), visszatérhetünk a játékhoz (Resume game), vagy végérvényesen elhagyhatjuk a játékteret.

A hibák ellenére jól játszható a program, már csak a szép grafika és a szokatlan nézőpont miatt is érdemes vele foglalkozni. Nehézségi fokozatot nem lehet állítani. Lehet, hogy ez csak nálam gond, de a joy kalibrálásával problémáim voltak. A különálló install program segítségével beállított joystick soha nem működött normálisan, mindig "futott" valamilyen irányba. Ha a játékból állítottam be (Options menü), akkor jó volt, de minden egyes új betöltésnél már újra pontatlan volt, újra kellet kalibrálni.

Összefoglalás:egy négyest kaphat. Szép, kicsit nehéz, de még játszható, jó hangok, tűrhető zene. Egy mai program hatalmas előnye, hogy DX2-66-on is megfelelő gyorsaságúnak bizonyult. A bugyuta, ferdített nevek nagyon nem fekszenek nekem, szívesebben játszom egy kissé régebbi, de reális neveket tartalmazó programmal mint egy ilyennel, mert szerintem nagyot dob a hangulaton. Szorgalmasaknak viszont itt van a kitűnő editor. Igaz, játék közben csak akkor vesszük észre a változást, ha játékosunk valamilyen okból kifolyólag (gól, szabálytalanság..) képernyőre kerül egy felirat és egy arckép formájában. Focirajongóknak feltétlenül ajánlom, de ha összesen egy fociprogramot lehetne rendszeresíteni egy gépen, a Manchestert választanám, mert nálam ő a favorit.

Kozy



Min. Config.: 386/33, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS/Adlib

6	5
6	6

Na tessék! Egy kicsit nem figyel oda az ember, és már is lő egy gólt! Az ellenfél



DARKER

A *Psygnosis* 1995-ben valóságos játékózönnel lepte meg a nagyérdeműt, ezek között volt pl. a Discworld, amely számos sorstársunk rekeszizmaira gyakorolt káros hatásokat. Nem követvén a manapság divatos minden-digi-csak-a-játék-hiányzik trendet, a patinás cég sorra jelenteti meg a színvonalas gémeket. Ebbe a sorba tartozik a Darker is.

A játék története valami olyasmi, hogy egy békés civilizációt megtámadtak a nagyon gonosz, valamint erőteljes technikai fölénnyel rendelkező szomszédai, és csak néhány hősies pilóta képes velük szembeszállni űrkompból kialakított "vadászgépén". De ha már egyszer ellenállunk, akkor meg sem állunk a Halonok (ők a gaz ellen) fővárosáig, porig romboljuk azt is. Addig azonban igen sok megpróbáltatáson kell átesnünk.

Maga a játék leginkább az akció kategóriába sorolható, bár vannak benne bizonyos szimulációs elemek; kb. annyira tekinthető szimulátornak, mint mondjuk a Comanche. Az egész világ vektorosan van megvalósítva, minden fillezett poligonokból épül fel. A terep alapvetően sötét, ez lehetőséget ad fényforrások alkalmazására — ezt a feladatot a készítők kiválóan oldották meg. Az objektumok szép részletesen meg vannak csinálva, a közeliek shade-eltek. A robbanások más elven mennek, azt érdemes megnézni. Az eddig leírtak ellenére az engine villámgyors, 486-on gyönyörű finom a mozgás, de 386-on is remekül játszható. A játék lehetőségeit remekül bemutatja a demo *A Glimpse Underground* című része.

Pár szó a kezelésről:

A megfelelő nehézségi fokozat kiválasztása után a levegőben találjuk magunkat kis kompunk fedélzetén.

A kezelőbillentyűk:

- 'Kurzor fel/le': Dőlés előre/hátra
- 'Kurzor balra/jobbra': A gép döntése, fordulás

(Az irányítás egyébként egérrel és joystickkel is megoldható.)

- 'Space': Tüzelés az 1. fegyverrel
- 'Alt': Tüzelés a 2. fegyverrel
- 'E': A motor ki/bekapcsolása
- 'Enter': Egy löketet adhatunk a motornak, egy bankot felhasznál az energiatartalékból. Összesen 5 bank van, induláskor mind feltöltve.
- '1': Hagyományos pukkantó kiválasztása 1. fegyvernek. Nagyjából a gépfegyvernek felel meg, forduláskor a lövedékek a géphez képest ellenkező irányba repülnek.
- '2': Az ellentétes irányú csúzli választása 1. fegyvernek. A lövedékek itt az előző tükörképeként mozognak, azaz minél inkább fordulunk, annál jobban tartanak a kavicsok a fordulás irányába.
- '0': A 2. fegyver egy célkövetős rakéta legyen. Kezdetben csak egyfajta rakétánk van. Miután befogtuk az ellenséges gépet a célkeresztbe, tüzelés után a rakéta megpróbálja az útvonalát követni. Ha a másik gép haladási irányunkra kb. merőlegesen mozog, akkor szinte biztos, hogy mellé megy...
- 'Ctrl': Tartsuk nyomva valamely kurzorgomb mellett, az adott gomb 'erejét' állíthatjuk így be.
- 'BackSpace': Fékek. Nem sok hasznukat láttuk.
- 'Escape': Kilépés a játékból. 'Q' megnyomására tényleg kilép, egyébként továbbmegy.
- 'Pause': Pause
- 'Caps Lock': Ha be van fogva egy ellenfél, ezzel a gombbal törölhetjük a célzást
- ',',': Zoom a külső nézetekben
- 'F1'-'F7': Váltogatás nézetek között
- 'F9': A részletesség állítása
- 'A': Ha nyomva tartjuk, a gép igyekszik tartani a magasságot
- 'J': Joystick inicializálása
- 'M': A lövedék-nézőpont állítása. Ha bekapcsoljuk, akkor bármely fegyverrel történő tüzelés után a "kamera" a lövedéket fogja követni, amíg az "életben van".

Ha az irányítást egyszer sikerül megszokni, akkor nagyon kényelmesnek érzi az ember (különösen egérrel és joy-jal), viszont problémákat okozhat a játék nehézsége. Egyrészt, mint az irányításból kiderül, a sebességünket egyáltalán nem állíthatjuk tetszőlegesen, másrészt elegendő egy ütközés, és végünk. Az ellenséges lövedékeket valamivel jobban bírja a röpcsi, de itt sem rózsás a helyzet. Igazi kihívást jelent a játék, igen nehéz teljesíteni.

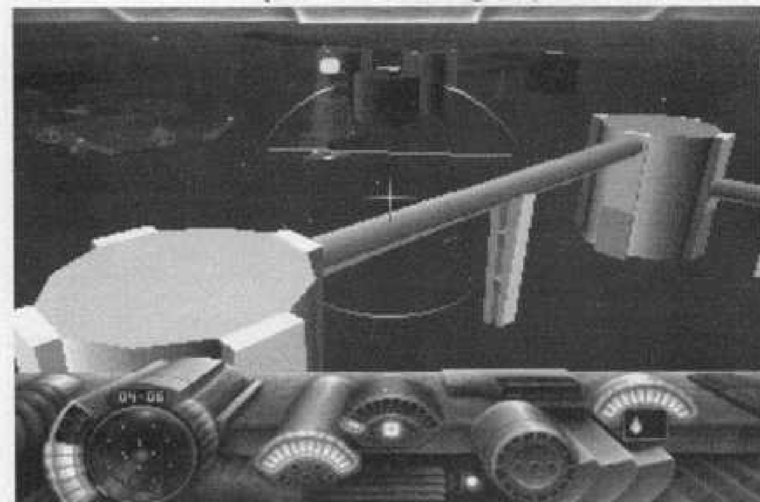
Összegészében többnyire jót mondhatunk a Darkerről: remek, hangulatos grafika, jó hangok, és élvezetes játékmenet, legalábbis a stílus kedvelőinek. A *Psygnosis* tulajdonképpen kitett magáért, és mondhatnánk, hogy csak így tovább, ha nem ők maguk lennének saját maguk mércéi...

Bryan



Városka záróra után, (gép)madártávlatból

A perspektíva egyre sötétebb és sötétebb (már ezek a vödrök sem tudnak jobb kedvre hangolni)



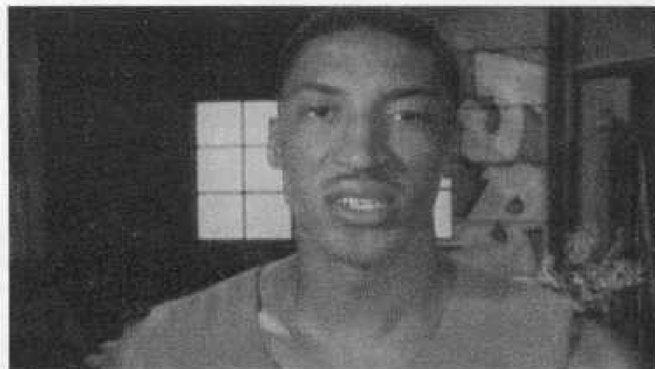


Min. Config.: 386/33, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS/Adlib









Nicsak! Tejeszacskó legyek, ha ez a kevéssé jóképű gyerek itt nem a Scottie Whisky a Chicago Booze-ból! Szoktam látni a Shortdarázsban...

Jó estét, jó szurkolást kívánok! Ezen a héten is új forduló volt az NBA-ben, ami elképesztően izgalmas összecsapásokat hozott. Sajnos ezekről most marhára nem lesz szó, viszont a téma iránt érdeklődőknek tudjuk javasolni a kedd éjszakai parkolást a TS Sportgarázsban. Ehelyett most streetball lesz, amit jelen esetben nem az Adidas, hanem a *Digital Pictures* fog szponzorálni — már amennyiben küld nektek egy tiszteletlen példányt az új játékából. (Ha nem küld az se különösöbben nagy baj, mert nem maradtok le semmiről...) A DP arról híres (vagy inkább hírhedt) Uncle Sam földjén, hogy az egyik legnagyobb konkurrenciát jelenti az *American Lamer Games* játéknak álcázott CD-mozijainak, amelyekben néha lehet lőni, már amennyiben ezzel nem zavarjuk az aktuális filmlejátszást. A DP valamennyivel szelídebbre veszi a figurát, mert van néhány olyan 'interaktív mozija' amelyekben nem lőni kell. Na jó, mondjuk ott van a CORPSE KILLER vagy a NIGHT TRAP, amiben lőni kell — na de van olyan is, amiben nem kell lőni. (Itt most kicsit leragadtam ennél a lövöldözős témánál, de aggodalomra semmi ok: mindjárt kibontakozok.) 'Nemlövős' például a KIDS ON SITE, amelyben egy építőipari szakmunkás hányatott sorsát kísérhetjük végig, vagy mondjuk a SLAM CITY, amiről — bármennyire is nem derült ki az eddigiekből — ezt a cikket próbálom megírni.

Itt egy streetball-játékos szerepét fogjuk alakítani, akinek születésekor a kedves mama az Ace nevet ajándékozta, és nomen est omen-alapon az a fixa ideája, hogy megnyerje a városi streetball-bajnokságot.

Az első kellemes meglepetés akkor ér, amikor fel akarjuk installálni a programot — ugyanis nem kell felinstallálni: direktből fut a CD-ről, következésképpen kimarad az életünkből a config.sys file-unk szokásos tönkretétele. (Ha jól számoltam, több kellemes meglepetés nem is lesz.) A program indítás után szépen körbenéz, hogy mi a helyzet hardware-ügyben, és a meglevő környezettel összhangban indítja a játékot. Ez mondjuk egy valamelyes felhasználóbarát játéknál magától értetődő lenne, de a t. készítők a sok gyönyörű sallang mellett rendszerint megfeledkeznek arról, hogy ha az egyszeri láma felhasználó már súlyos sztotyinkákért megvette (**?! — Hook kapitány**) a művüket, akkor nem azzal akarja az üres perceit kitölteni, hogy helyet gyártogat a különféle extra igényeiknek. Azt azért tegyük hozzá, hogy a Gravisem cuccait csak hozzávetőlegesen találta el a SLAM CITY, és ez javítás előtt némi kerregést eredményezett a szövegekben — de figyelembe véve, hogy mennyi néger bukkan fel a képernyőn, ez akár stílszerű rappelésnek is felfogható...

Az intro kábé 4-5 percnyi moziban ízelítőt is nyújt belőle, hogy milyen 'játékra' is számíthatunk: a képernyőn megy egy film, amiben hol az egyik, hol a másik játékos hajintja be a labdát a kosárba (vagy mellé). A teljes képernyős videolejátszást két saját szabadalmazású technológia segítségével biztosítják, amelyek nagyon szép neveket viselnek, de most épp' nem jutnak eszembe, mert a reklámfüzet beesett az asztal alá.

Térjünk rá a nagy 'feladatra', azaz most jön a teljes megoldás. A streetball-bajnokságban négy mezei ellenfelünk lészen. Na, meg egy profi. Utóbbi esetleg ismerős lehet azoknak, akik tudják, hogy a Chicago Bulls nem Al Capone baráti köre — Scottie Pippennek hívják ugyanis ezt az utolsó illetőt. Nem tudom, mennyit fizethettek ennek az úriembernek a szerepléséért, de asszem az üvegbetétek visszaváltása még nem fedezte a kiadásaikat. Persze valahol megértem, hogy megpróbáltak egy ilyen népszerű sztárt megszerezni a játékhoz: valahogy el kellett adni ezt a produkciót. (Ezzel az erővel magyar cégek is csinálhatnának ilyen sportjátékokat, mondjuk HUNGARY VS TURKEY címmel. Jobb clickre Kiprich elesik. Bal clickre ugyancsak. Bármely clickre pedig reklamál. Biztos nagy siker lenne!)

A 'mérkőzés' annyiból áll, hogy hol az ellenfél, hol pedig szerénységünk támad. A kurzornyilakkal körözünk jobbra-balra a palánk előtt. Ha mi játszuk a támadót, akkor a fel nyíllal ugrunk fel, és a labdát akkor dobjuk el, amikor elereszjük a billentyűt. Ha rossz ütemben adjuk elő a dolgot, akkor az ellenfél természetesen blokkolja a dobást, és ő következik támadással. Védekezésnél ugyanígy blokkolhatunk mi is, a le billentyűvel pedig labdavezetés közben lehet megpróbálni szerelni az ellenfelet. Gondolom magától értetődik, hogy az egymás után következő ellenfelek egyre jobb képességűek. A bedobott illetve hárított támadások alapján növekszik/csökken a respektünk, amely alapján új ellenfélt kapunk — már amennyiben megnyerjük a jelenlegi ellen a mérkőzést. Aki akar némi könnyítést, az az ellenfél kiválasztása előtt beugorhat az OPTIONS-menübe: itt a tréning-módot bekapcsolva a játék közben segítséget kaphat az ellenfél gyenge pontjairól, beállíthatja, hány percig (vagy pontig) tartson egy találkozó, stb. Menet közben nyilvánvaló, hogy több speciális dobásfajta ('pincér', zsákolás, stb.) alkalmazható — de ezek éppen az adott helyzettől függnek, szóval majd mindenki menet közben kipróbálja magának.

Na, ennyi volt a 'teljes' leírás. A játék vizuális élménynek nem rossz, már csak azért is, mert az egyes akciók között egy csomó intermezzo van (a lányok bedumálnak a nézők közül, az ellenfelek heccelnek, stb.). A gond az, hogy a játékról ordít, hogy valamilyen játéktermi gépről írták át számítógépre: pontosan azt a típust képviseli, amibe az ember néha időtöltés címén beleszór pár húszast. Egyszer — de számítógépes játéknak szerintem teljességgel alkalmatlan. Nemcsak a játék típusa miatt, hanem már csak azért is, mert teljes képernyős videolejátszást élvezhetően megoldó hardver azért még elég kevéske van kis hazánk otthonaiban.

Csak fanatikus kosárlabda-rajongók vagy csökönyös nyerni vágyók bírhatnak ki vele hosszabb időt. A legklasszikusabb marhaság a végére maradt: a játék négy CD-n jelent meg, nyilvánvalóan szem előtt tartva a kedves játékos megmozgatását is — holott az egész cucc, úgy ahogy van, bőven ráfért volna egyre is.

Klátja Jenő

Negro, a Har Lemmings sztárja, hiába védekezik

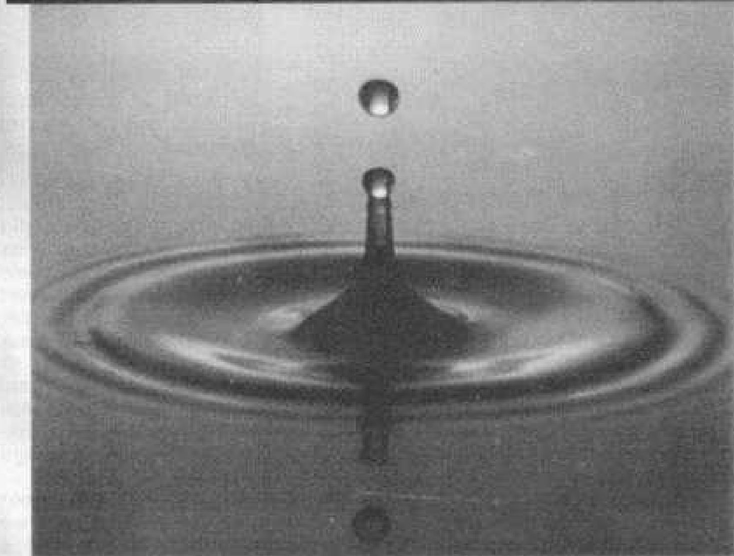






Gravis UltraSound Ace

1992-ben jelent meg az első UltraSound kártya, és igen gyorsan hihetetlen népszerűségre tett szert. Az ok egyszerű: ára kb. egy kategóriába esett a Sound Blaster kártyák árával, viszont képességei messze felülmúlják az SB-k képességeit (az AWE32 csak később jelent meg, és lényegesen drágább). Ráadásul az új kártya Sound Blaster-kompatibilitással is dicsekedhet; mint az rövid idő alatt kiderült, inkább szégyenkezhet, mert a szoftveres emuláció finoman fogalmazva is siralmas, különösen az FM-szintetizátor esetében. A módszer elég nevetséges: az emulátorprogram elfogja a portírásokat és olvasásokat, és feldolgozza őket. A portkezelés elfogására csak védett módban van lehetőség, így ez általában EMS használatát jelenti. Sebaj, mondaná az egyszeri felhasználó, ott csücsül a GUS mellett egy Sound Blaster is a gépben, majd használjuk azt...



Hát itt kezdődnek a problémák. A digitális hangokkal nincs baj, de az FM-nél sajnos a GUS ráül az AdLib portjára (388h-389h), így a Sound Blaster (vagy AdLib) használata kissé problémás lesz.

Az UltraSound második nagy baja a memória. A kártyára tett memória nagy ötlet, de az 1 MByte-os limit kissé szűknek tűnt már a kártya megjelenésekor is. Sajnos, a bővítés nem olyan egyszerű, ugyanis a GUS központi chipje, a GF1 csak 20 címvonallal rendelkezik, így a címzés felső határa 1 MByte.

A harmadik baj a GF1 sebességével van. A kártya reklámjában ugyan 32 csatorna és 44.1 kHz-es lejátszási frekvencia szerepel, de ez sajnos együtt nem igaz: a 44.1 kHz-et csak 14 csatornáig bírja, a csatornaszám növelésével csökken a frekvencia, 32 hangnál már csak 19 kHz (!!) lehet. Valamit javít a helyzeten, hogy a csatornák polifónok, így egy akkord lejátszásához elég egyet használni.

Röviden és leegyszerűsítve ezek azok a fő problémák, amelyre a Gravis-nek megoldást kell találnia, ha még jobban előre akar törni a kommersz piacon. A kommersz piacon, mert a GUS a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető profi kártyának.

Tavasszal már ígértek egy új kártyát, de erről egyelőre még nincs hírünk. Szintén tavasszal jelent meg a GUS Ace, amely félmegoldást kínál a fent említett problémákra.

Az AdLibbel való összeveszést a legcélszerűbb módon oldották meg: van a kártyán egy jumper, amivel letilthatjuk az AdLib-emulációt.

A második és harmadik problémán csak akkor segít a kártya, ha már van egy GUS vagy GUS Max a gépben. Ezek mellé ugyanis az Ace betehető második kártyaként, így a maximális memóriánk összesen 2 MByte, a 44.1 kHz-cel játszható hangok száma pedig 28. Nyilván ehhez kell az is, hogy az alkalmazásaink kezeljék az eltérő portcímeket elfoglaló kártyákat. Ráadásul Magyarországon az anyagi vonzat sem lebecsülendő.

Az analóg-digitális átalakítót kihagyták. A GUS 8-bites konvertere kissé nevetségesen hatott az egyébként 16 bites kártyán, a GUS Maxnál pedig kiderült, hogy a 16-bites AD-re sincs igazán igény.

A GUS Max-ban bemutatott szerény képességű mixer sem szerepel az Ace-ben. Van viszont egy bemenetünk, és az erre csatlakoztatott jelet a kártya automatikusan rákeveri a saját kimenetére. Így lehet hatható együttműködést kialakítani a GUS Ace és egy másik GUS, esetleg egy Sound Blaster között.

A GUS Ace alapban 512K memóriával rendelkezik, ezt egy újabb 512K-s modullal bővíthetjük 1M-ra á lá GUS Max. A modul ára 4000+ÁFA körül mozog, úgyhogy erősen megfontolandó...

Kevésbé fontos változás a kártya mérete: nem hosszabb a buszcsatlakozónál. Elég szép eredmény ahhoz képest, hogy a GUS és (főleg) a GUS Max milyen méretekkel rendelkeztek.

Hát ezek lennének a GUS Ace újdonságai. Nem sok, de elég kényes pontokon nyúltak bele az eredeti kártyába, most elég jó vételnek számít, várhatóan elég sikeres lesz a piacon. Elképzelhető, hogy a Gravis egy kicsit még pihenteti az új kártyát, hogy az Ace hozzon nekik némi hasznot.

Végezetül egy apróság a GUS-ról, amit valószínűleg sokan nem tudnak.

Ismert tény, hogy az UltraSound minden hangot 44.1 kHz-en (illetve 14 csatorna fölött a csatornaszám által meghatározott maximális frekvencián) játszik le. Ez idáig nem újdonság, ugyanazt a lineáris interpolációt csinálja hardverből, amit a modplayerek Sound Blasteren szoftveresen valósítottak meg. Ez természetesen csökkenti a processzor terheit. A fontos az, hogy az interpolációt MINDIG 16 biten csinálja. Ennek jelentőségét lássuk egy példán keresztül:

Van egy 11.025 kHz-es, 8-bites hangunk. Ha ezt beadjuk a GUS-nak, akkor minden két minta közé további hármat illeszt, ezek nagysága olyan lesz, hogy szépen fellépdelünk (esetleg le) velük az első mintától a másodikig. Ha a két minta között pl. 1 a különbség, akkor 8-bites interpoláció esetén csak egyet lépünk felfelé (lefelé), viszont 16 biten ugyanúgy meglesz a 4 lépcső. Természetesen ne várjunk a 16-bites hangokat megközelítő minőséget, de a hagyományos 8-bites hangokhoz képest lényegesen jobb eredményeink lehetnek.

Most akkor tényleg vége. Várjuk szeretettel az új UltraSoundot, amelynek valószínűleg ismét valami hihetetlenül szerény nevet fognak kitalálni...

Bryan

CD-i

Ein Kind entsteht

A Child is Born

PHOTOGRAPHIERT VON LENNART NILSSON

PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE

És Isten mondá vala: "Látván az emberek határtalan gyarlóságát, megteremtem a CD-t."

Aztán a fotelban hátradőlve egy jó nagyot röhögött — lévén születési rendellenességként rendelkezett egy csöppnyi szadizmussal. Természetesen nem közvetlen módon teremté' meg eme torzszüleményt, mivel akkora szadizmust még az Istenek tanácsában sem néznek jó szemmel: megkreálva néhány imposztort (nevezzük Philipsnek és Sonynak őket), teljesen tiszta maradt a keze és még a showt is páholyból élvezhette. Az isteni alkotást követve pár év múlva, az imposztorok hada megmutatván a földi halandóknak csodás találmányukat, oly mértékű lavinát indítottak el, hogy azt még Isten is csak a legperverzebb álmaiban remélhette. (Persze közben ő sem tétlenkedett, serényen osztogatta a rosszabbnál-rosszabb parancsokat. Ilyeneket mondott például, hogy "Légyen multimédia!", meg hasonlók.)

Most, szánalmas porhüvelyünkben tengetve életünket, érezhetjük csak igazán áldását ennek a genezisnek, mert a két kreáció folyományaként az előbb megnevezett gyártó (pontosabban mindkettő) 1986-tól egy kolosszális fejlesztésbe fogott, amely manapság már leginkább egy jól szituált darázsfészekre hasonlít.

1986-ban — mikor már a CD igencsak létezett — a Philips újabb fejlesztésbe vágta fejszéjét, nevezetesen a CD-i, azaz a Compact Disc interactive megalkotásába.

Maga a CD-i egy teljesen új lemezformátumot igényelt (igen, lemezformátum), mivel ez idáig csak a Red Book specifikáció létezett. Ez utóbbi az audio CD formátumát írta le (ECC, EDC, DATA, etc. elhelyezkedését egy sectorban).

Tudvalévő, hogy az interaktivitás, egy multimédia 'szakszó', mely egy program vezérlési intelligenciájára utal. Valami olyasmit értenek alatta, hogy ha én mondjuk egy mozi közben azt akarom, hogy az aktuális állapottól mérten, az 5. másodperctől szeretném továbbfolytatni vizuális élvezkedésemet, akkor az mindösszе egy clicket igényel az egérrel, és akaratom depedenciájaként a program máris onnan folytatja a mozi lejátszását. Nos, ha már szó esett a moziról, mint a multimédia szerves részéről, akkor könnyen elképzelhető, hogy az éppen nem más, mint egy Red Book kompatibilis felírással rendelkező CD, amely nem igazából tud más adatot tárolni, mint raw audio, (képtelen esetleg code-ot, vagy képinformációt tárolni.) Ezt nevezik ugyebár "multimédiának"... Persze itt nyugodtan lehet vitatkozni, hogy mit értünk ez alatt, de részemről azt tudom mondani, hogy ez csak egy divatszó, amivel egy applikáció eladási példányszámát akarják növelni.

Telt-múlt az idő, és 1992-ben a Philips bejelentette magát a CD-i formátumot, mint egy teljesen új rendszert, ami egyben önálló lemez specifikáció, s mint a jövő otthonainak univerzális szórakoztató eszközét. Akárcsak régebben az audio CD-hez, a cég ehhez is kiadott egy könyvet: a címe Green Book, és ez tartalmazza a lemezformátum, valamint a lejátszóval (Nem számítógép!!!) szemben támasztott követelményeket.

Valójában ez a lejátszó nem más, mint egy saját operációs rendszerrel megáldott célgép, melynek input eszköze a mouse-tól a távirányítóig terjed, a háttértárolója pedig a CD-vel ekvivalens. Ismét lehet azon vitatkozni, hogy miért nem neveztem számítógépnek, holott meglehetősen átgondolt architecture, továbbá még komoly operációs rendszere is van. Számomra túl kevés a vezérlési lehetősége, hogy számítógép legyen és maguk a fejlesztők is a populáris réteget irányozták meg vele, semmint a 15 fokra légkondicionált számítóközpontokat. (Személyes tapasztalatom, hogy egy filmszakmabeli vágó a digitális AVID rendszert — amelynek alapja egy MAC — nem tekinti a kenyerét jelentő számítógépnek.)

Ez idáig mind szép és jó, de kérdezheti az átlagember: mire jó ez az egész? Nos, nem kell sem monitor, sem szakismeret és egyéb navalya ahhoz, hogy egy, a napi munkában megfáradt (teszem azt, nem informatikával foglalkozó ember, mert ki hinné(!?), ilyen is van, még...) ember midőn kikapcsolódásra vágyik, élvezhesse a számítástechnika előnyeit. Hazamegy, betesz egy Vivaldit (vagy Tankcsapdát) a lejátszóba, aztán meghallgatja. A gyermeke is némi könnyed szórakozásra vágyik (CyberPunk egy világ ez, a retekbe), játszani szeretne, nagy és csúnya bácsikat szeretne kinyiffantani a kicsi, de rendes pasival. Ő is berakja a CD-t, majd a Tv-n teljes képernyőn futva, kúszva, szaladva, mászva csinálja ki, a Siliconon renderelt, és MPEG-ben tárolt csávókat.

Hát persze, legyinthetnénk, ezt ma már minden PC tudja. De milyen áron? Itt nem csak a credit mennyiségre gondolok, amit le kell perkálni egy PŐCöért, hanem arra a minimális ismeretre (néha nem is oly' csekély, mint hinnénk), amely az üzemeltetéséhez szükséges.

Ha megkérdeznék valakit, hogy milyen minőségben képes egy PC lejátszani egy MPEG-et (akár hardware-es úton), akkor ugyebár a legtöbben azt nyilatkozzák, hogy: "Tök kawl, anyám hasában nem láttam ilyet!" Én erre inkább azt javallanám, hogy mielőtt még valaki hasonló kijelentést tenne, nézzen meg CD-i platform alatt egy MPEG-et. A különbség már-már irritáló, természetesen a CD-i javára.

A következő kérdés, ami most felmerül: én erről miért nem hallottam még? A tényeket sajnos nem lehet eltitkolni. A Philips volt akkora barom (bocsánat, de így van), hogy egy ily' náccérűen megtervezett rendszert egy elképesztően rossz marketing politikával körített. Az eredmény: elég kevés eladott CD-i, sőt, az is lehetséges, hogy a Philips-et kiütik a nyeregből digitális video terén, vagy akár a PC-k multimédia gépként való emlegetésével. Ez utóbbi pláne ingerlő lehet néhány ember szemében, ugyanis a multimédia nem abból áll, hogy szép képeket és gyors animációt le tud játszani a gép, hanem abból, hogy egy adott vason (melyet képességei alkalmassá tesznek a multimédiára) egy jól megtervezett, pontos metodikára épülő programot futtatunk. Végiggondolva az utolsó állítást, ilyen program azért jóval kevesebb létezik, mint amilyen töménytelen mennyiségre ráragasztják ezt a címkét. Sajnos a Philips van annyira vasmarkú, hogy csak az általa ellenőrzött és jóváhagyott applikációkat lehet kidobni CD-i alá.

Pedig előnyei jócskán vannak a vetélytársakkal szemben. CD-i alatt nincsenek olyan problémák, hogy jajjjj apu, ezen a CD meghajtón nem fut a doom, mert 50x-es sebességű CD kell neki, lassú ez a VGA, meg nem Pentium és különben is, abból is 4 procis, asszimetrikus rendszer kell, 50G háttértárral... Bitről bitre specifikált szabvány határozza meg a környezetet, amelynél egy árva tranyóval sem kívánhat többet az applikáció (elviekben...).

Adott ugyebár egy CD amire 670 Mega körüli adat ráfér. Mondjuk a program kódja ebből elvisz 200K-t (jó, akkor 1 Megát, most mindenki boldog?) és még mindig marad vagy 600 Mega (a többit elviszi a Table Of Contents (TOC), Lead-in, Lead-out, Fixing rész). Ha ügyesek vagyunk (mármint a fejlesztők), akkor erre a több, mint fél gigára rányomhatunk vagy 70 perc videót, hanggal, amiből a csoda az, hogy olyan minőségben, hogy egy VHS video lejátszó sírva fakadna, ha látná, meg persze ha lenne könnycsatornája. Vagy felrakhatunk mondjuk csak 30 min. videót, és a többit felhasználjuk RTF file-nak (később info), de akár felvihetünk audio tracket is (ez nem nagy találmány, de az már igen, hogy minden egy eszközön keresztül jön ki, nem kell kábelezni, továbbá az audiora még rá is tud mixelni a CD-i).

Kicsit részletesebb infók:

A rendszernek saját képformátuma van, amiben egy 384x280-as kép, természetesen true kálor, mindösszе 100 kilobyte-ot foglal el. Minőségromlás az eredetihez képest persze tapasztalható, de ez egy közepes minőségű Tv-n szinte láthatatlan marad. A formátum neve DYUV (aki rendelkezik némi videós ismerettel, az azonnal látja a három komponens nevét: YUV). Az elkódolás kicsit hasonlít az Amigánál használatos HAM-re. Ezenkívül még vannak a CLUT (Color LookUp Table) típusú képek, amelyeken inkább a program vezérléséhez használatos képi információt szokás tárolni.

Ha nem Red Book audio tracket használunk, akkor az audionál rendelkezésünkre áll háromféle formátum: A, B, C. Természetesen mindegyik formátum tömörített és hardware-es dekódoló áramkörrel rendelkezik. Itt a tömörgetésnél nem kell semmi extrára meg napfénytetőre gondolni, pusztán egy ADPCM áramkör van benne. A hangminták 16 bitesek mindhárom esetben, A-típusú letárolásnál 44.1Khz, B-nél 37.8Khz, C formátum esetében pedig 18.9Khz mintavételezéssel. Számomra igen megdöbbentő dolognak hatott (pozitívan), hogy a Philips bátyó azt mondta: "A narrátor hangjához nem kell 44Khz, az felesleges pocsékolás." Nos, igazuk volt (megint csak egy szimpla Tv-n hallgatva), mert csak alig hallható torzítás jelentkezik, melyet képesek vagyunk a néző (ill. hallgató) számára eltüntetni az eseménydús programfelépítéssel.

Még egy fontos megkötés miatt kellett tömörítést használni az ún. Assetsekhez. Egy standard CD sebessége ugye 172.26 Kbyte. Nos, ebbe a sávszélességbe bele kell zsúfolni ugyebár egy hangot egy képet (most még MPEG nélkül) és néhány vezérlő byte-ot. Ha nem lenne tömörítés, akkor egy szimpla 320x200 kép truekálorben sem férne bele. De ha éppen beleférne, ak-

kor is hol maradna a hang, amitől mozi a mozi? Slideshowra még egy Kodak PhotoCD is képes.

Korábbiakban szó volt egy bizonyos RTF fileformátumról. Nos, semmi komolyabb dolgot nem említenék meg a szektor elhelyezkedésről stb. csak annyit, hogy látni lehessen a nagyszerű filozófiáját a rendszernek:

Van kép, van hang... Ezek külön fabatkát sem érnek most a mi számunkra, szeretnénk őket szinkronizáltan lejátszani. Amikor mondjuk a narrátor levegőt vesz, akkor például jó lenne, ha bejönne egy kép, és mondjuk a buttonok lecserélődnének. Megvágjuk a hanganyagot, mert ugye minden normális MM fejlesztés során (már persze, ha lehet bármiféle MultiMédia normális), megrajzoltatjuk a gályázó grafikusokkal a képet, és ekkor minden Asset (CD-i terminológiában ez a gyűjtőneve a szövegnek, képnek, hangnak) rendelkezésünkre áll. Windowsban ugyebár valami fantasztikus szülés, ha szeretnénk akárcsak egy AVI filet normálisan lejátszani. Túl sok CPU időt eszik, nem SCSI-s CD meghajtónk van, és még csak nem is DMA-s, aztán hol akad, hol nem. Ráadásul még csak nem is lehet a program számára értelmezhető vezérlőpontokat elhelyezni az AVI-ban... CD-i-nál ez jóval barátságosabban fest: kell generálni egy ún. green filet, ebben a képek vannak felsorolva, a szekvenciában levő audio file(ok), valamint az egyes képek elhelyezkedése időben. Ha a script kész, lehet generálni az rtf-t (RunTime File-t). Mikor a CD-i alatt elkezdjük lejátszani az RTF file-t, néhány dolgot megkap a fejlesztő segítségképpen. Ha az RTF file elért egy képváltáshoz, az operációs rendszer (OS-9) kap egy jelet (most csak nevezzük így) és utána már applikáció válogatja, hogy lekezeli-e, vagy sem. Ekkor letudjuk kezelni a képváltást, kakukkoltatni lehet a gépet stb. Elhelyezhető kétféle marker (jelző) is a RunTime File-ban: az egyik az end of record (EOR), amely egy berögződött programozási stílus alapján általában az interaktivitás pontjaiként szolgál, ezekre tudunk ugrálni lejátszás közben. A másik egy trigger elnevezésű ketyere, ezt is tudjuk bárminek használni, de inkább maradjunk az egyszerű interaktivitás nélküli effectnél.

Na, evezzünk sekélyebb vizekre:

Mostanában nagyon felkapott téma lett az MPEG, ki tudja miért, már az MTV (Munkanélküli Tuskók Vegyesbrigádja) is MPEG kódolva sugározza adását. Az alap CD-i nem tud MPEG-et lejátszani, ellenben kapható hozzá egy kártya 30-35.000HUF körül (bár utolsó értesüléseim óta inflálódott a forint), amely valós (!) Plug&Play képességgel rendelkezik. Apuci (már megint) hazaviszi a kártyát, amit a sarki marketben vásárolt, ezt a kis 2.5 centis lapos dobozt beilleszti a gép hátoldalán kialakított vájatba és máris (!) élvezheti mondjuk a legújabb szexfilmjét. Semmi jumperelés, csavarozás hegyek...

Eredetileg a Philips nevéhez fűződik az MPEG specifikáció is. Általában sok tévinfó terjeng róla, tehát akkor egy kevés vakítás ebből is:

Az MPEG 1-et az ISO 11172 szabvány specifikálja. Ez némi adatvesztéssel dolgozó algoritmus, ami a kép bizonyos részeit kidobja és 'behelyettesíti' egy algoritmussal, ami lehet például mozgásvektor, vagy valami hasonló nyalánkság. Ehhez szükségeltetik egy bázisképp (keyframe), amiből a folyamat a későbbiekben derivál. Ebből kiderül, hogy az algoritmus nem adja vissza az eredetinek megfelelő képet és a hozzátartozó minőséget. Ha valaki nagyon el akarja játszani a sasszeműt, akkor esetleg észreveszi a minőségromlást, de még így is bőven lekörözi a sima lengyelpiaci videókat. Általában a képi információ emészti fel a legtöbb tárolókapacitást, így az audio csatornára mindössze 224 Kilobit sávszélesség marad, vagyis ebbe illik belezsúfolni.

A CD-i operációs rendszere valami ősi Unix-mutáció, amitől minden józan életű fejlesztő akut vakbelet kap. Persze ez rejtve marad a (!)elhasználó előtt, nem kell beadni a Cé kettőspontot. Az akarat megvolt, valahogy mégsem jött össze a rendszerfejlesztő fiúknak a normális gondolkodás, így biztos jó párszor csuklik egy-egy bácsi, mikor egy applikációfejlesztő szidni kezdi a felmenőit.

Mivel valamiben illik fejleszteni, adnak hozzá C fordítót, ill. Assembler compilert. A C fordítóról valami háromnapos tehén végtermék jut az eszembe (ami speciele nem tejszármazék). Még a standard file kezelés sem a megszokott unix alatti, a coderek valami egyedit akartak alkotni... Hát sikerült nekik. Nem szabad a dinamikus memóriakezelést használni, nincs megoldva a garbage collection - a fenébe!

Maga a gép tartalmaz egy 68070-es procit (asszem), ami a 68020-nak a továbbfejlesztése, kimondottan a CD-i számára. A memória lekezelése hardware szinten a szokásos motorola. Ja, amúgy négy független képsíkja van a doboznak, amit szabadon lehet linkelni, előhozni, backgroundba rakni, és egyéb nyalánkságok. Természetesen nem valami eszement nagy felbontásra kell gondolni, hisz a TV kevés valószínűséggel bírná az 1600x1200-as felbontást 120Hz-el. A gép hardwareből képes előállítani két képsík közti áttűnést DYUV és CLUT között, vagy vízkereszt.

Fejlődik a CD-i, de a régen szabványba foglalt dolgok nem változnak, inkább magán a gép felépítésén korszerűsítenek: kevesebb ám nagyobb integráltságú alrendszerek váltják fel az elavult IC-ket. Nagyon érdekes volt például, hogy mikor az első MPEG-1 decoder-t kihozták a CD-i rendszerhez, híres volt a gyors melegedéséről, mely néha "szervi" problémát is okozott. Egy kis idő elteltével kihozták a korszerűsített változatot, amelynek üzemeltetése közben már nem kellett telilocsolni a szobát héliummal.

Létezik hozzá külön fejlesztőgép, amiben még floppancs is van, a hátlapján egy SCSI-1 csatlakozó terpeszkedik, meg egy emulátor in,out, etc.

Hogy van-e létjogosultsága a rendszernek? Mélyebb elemzés végett célszerű egy piackutató céget felkeresni, inkább a saját tapasztalataimat írnám le:

A megjelenése időpontjában még csak gyerekcipőben járt a multimédia PC-n (azóta sem sokat fejlődött), és akkoriban valóban nagy durranás volt. Azonban itt is jelen volt a nagyszerűen megtervezett rendszer, rossz marketing politika szindróma (Á'la EISA) és mindannak ellenére, hogy egy populáris rétegnek szánták a gépet, nem jutott ki egy szűk keresztmetszetű világból. A későbbiek folyamán akár digitális videóként is lehetett volna használni, de ezt is elszúrta a Philips. A világon mindössze 1 millió darabot adtak el belőle 1994-ig bezárólag. Persze az 1 millió sem elhanyagolható szám, tehát folyamatos fejlesztések kísérik a CD-i útját. Ma, amikor már csak sznobizmusból is minden normális ember multimédiára vágyik (hiába, azt hallotta a Tv-ben, hogy az biza nagyon jó), kezd nagyobb létjogosultságot kapni a CD-i. Mindezt leszámítva, a piac már rétegződött és elég csekély tortaszelet jut ebben a Philips egyedi rendszerének. Azonban néhány cég akik fantáziát látnak a CD-i rendszerben, megpróbálják felkarolni. Na persze nem holmi jótéteményképpen, hanem szilárd üzleti megfontolások alapján.

Az egyik ilyen kis cég az IBM, mely első nekifutásra megpróbált küzdeni a CD-i ellen, a saját DVI fejlesztésével, majd 1994 végén a COMDEX-en bejelentett egy periféria kártyát dob ki a PC-re, amivel a CD-ROM-mal felszerelt PC képessé válik lejátszani az CD-i lemezeket. Ez ugyebár annyit tesz, hogy egy teljes motorola procis rendszert egy kártyára integráltak egy MPEG kártyával. Tehát egy mamutcég beadta a derekát. A CD-i további sikere még így is erősen vitatható.

Mostanában egyre jobban kezd kiéleződni a harc pár konszern között. Nem is maga a CD-i, mint multimédiás rendszer zavarja a nagyok szemét, inkább a benne rejlő digitális video lehetőség. Régebben volt már egy háború a Philips-Sony páros és a Matsushita között, szintúgy video ügyben, nevezetesen a Beta és a VHS szabványok kapcsán. A VHS jóval kevesebbet tudott nem csak szakmai berkekből nézve, hanem egy laikus számára is (pl. rosszabb volt a rögzítési minősége, nem is elhanyagolható mértékben). Ettől függetlenül mégis a VHS került ki győztesként, s ma szinte mindenki VHS-t használ, leszámítva a profi felhasználókat és a stúdiókat. Megismétlődni látszik a versengés, hiszen a Matsushita nem kínál többet a rendszerével, mint pusztán egy digitális videót CD-n. Ellenben sokkal hatékonyabb üzletpolitikával próbálják kidobni és számos más gyártót is égiszük alatt tudhatnak (mint pl. az amerikai Thomson).

Mivel a digitális videóhoz kevésnek tűnik a 670 Mbyte, ezért mindkét fél részéről folyamatban van a CD szabvány továbbfejlesztése. Itt ismételten látszatelőnnyel rendelkezik a Philips, hisz ő már bejelentette az új 3.7G (ez még a kisebbik) CD szabványát. A holland cég még elkövetett két baklövést:

1. A fejlesztőkről próbálják bekasszírozni azt a pénzt, amit először a felhasználóktól próbáltak. Következésképp egy normális fejlesztőkörnyezet, amely még nem foglalja magába a hardvert, magyar pénzben az 1 millió felett jár.

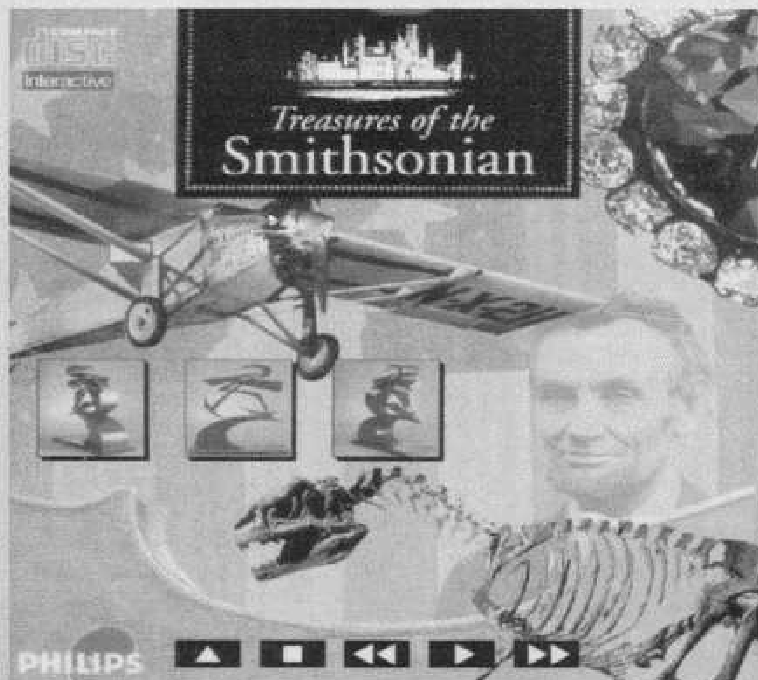
2. Tavaly Bécsben a Philips megpróbált bevezetni egy MPEG encodert DeltaVx néven, ami realtimeban próbálta letömöríteni a video információt. Néhány apró hibája volt csupán: akkoriban 70.000$-ba került és mindennek tetejébe az ún. eseménydús frame-eket hibásan tömörítette le. Azóta már kijöttek a konkurrensek egy olcsóbb, jobb rendszerrel.

A két cég csatározásának haszonélvezője és perdöntő tényezője minden bizonnyal a laikus felhasználó lesz, aki mindig is megszabta a piacot. Jómagam, mint CD-i fejlesztő és felhasználó egyenlőre a Matsushita oldalán állok.

Bye!

Bármi kérdés, vagy szidás lenne, jöhet a szokásos címre:

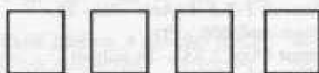
psycho@master.fok.hu



Feladó: ______________________

____

____



Bélyeg helye, vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni

COM-WARE Kft.



SZERKESZTŐSÉGE

BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)*.
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül

C64

C64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, 1191 Budapest, XIX. Corvin Krt. 4. V/76. Tel.: 282-35-35

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználóik 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/420-544

Eredeti C64-es programok eladása, vétele, cseréje lemezen. Válaszborítékért lista. Havonta ajándéksorsolás! Cím: **Hauzer Dávid**, 2836 Baj, Béke u. 11.

Megjelent C64-re: The Lost Castle 2. című szöveges kalandjáték (Basic) Ára: Diskkel együtt 220,- Ft. Cím: Csepregi Iván, 7453 Mernye, Arany J. u. 17.

Amiga

Véreim! Dél-Keleti Tartomány Amigá! Klub alapítás céljából jelentkezzetek a Birodalmi Főmágusnál! **Kovács János**, 5516 Körösladány, Baross u. 9/1.

Amiga 500-as kitűnő állapotban olcsón eladó 1 MB-ra bővítve lemezekkel, mouse-zal, joy-jal. Cím: Kotroczó Krisztián, Békéscsab, Áchim ltp. 4/1. 5600. Tel.: (06-66) 446-306.

PC

AMD486 DX4/120 VIA chipsetes 51SA 2VESA 3PCI alaplapban + 4MB 36 bites RAM: 49.000,- Ft, SONY CDO55 2x-es CD-ROM 12.500,- Ft, Zoltrix 14400 Voice Fax/Data Modem 11.500,- Ft. Tel.: 203-7476 - Erdősi Gábor

Eladó 386SX33-as 32kB cache alaplap (4.000,- Ft), WD 80MB-os winchester (8.000,- Ft), Commodore 1230-as 9 tűs mátrixnyomtató (Epson FX 80, IBM Proprinter kompatibilis: 10.000,- Ft). Cím: **Branyiczky Zsolt**, 2600 Vác, Althamm u. 10. Tel.: 06-27-311-509

Eredeti PC CD-ROM programok eladók! Novastorm, Rebel Assault: 4.000,- Ft, Lost Eden, Full Throttle, Myst: 3.500,- Ft, Overlord trio(3 CD sw): 3.000,- Ft, Asterix, Return to Zork, Aegis: 2.500 Ft, Simtel(2 CD sw): 2.000,- Ft, Wing Commander 3.(4 CD): 6.000,- Ft, Keszoft1, National Parks, Tewi Win CD: 1.500,- Ft, Mantis: 1.000,- Ft. Valamint 7 db CD-R disk (.arj.zip) 3.500,- Ft/db áron eladó. Siess, mert csak 1-1 példány van belőle! Hívj, megegyezünk.... Cím: Kummer Miklós, 9700 Szombathely, Szt. Imre Herceg út 95. Tel.: (94) 323-274 - egész nap.

Eladó 1 db. 386SX alaplap + alaplapra integrált ATI WONDER SVGA monitorvezérlő 512kB RAM-mal + IDE HDD, FDD controller + 4MB RAM (ez külön is). Cím: **Eberhardt Gergely**, 1181 Budapest, Havanna u. 61. XI/41. Tel.: 291-9445

Keresem a következő játékokat kicsi és nagy lemezen. Theme Park, Street Rod 2., The Perfect General 2., NETWORK$. Megvenném, esetleg elcserélném őket. **Vastag Gábor**, 3529 Miskolc, Perczel Mór u. 23.

PC-sek figyelem! A legújabb CD-s játékok nagy választékban, olcsón eladók. Ugyanitt PC-s játékok cseréje. Cím.: **Ifj. Szűcs Károly**, 4244 Újfehértó, Béke u. 20.

Vírusmentes, szabadon másolható PC programcsere. Küldj listát vagy felbélyegzett borítékot a listámért! **Harsányi Zoltán**, 4030 Debrecen, Vukovics Sebő u. 12.

Eredeti PC CD-k eladók: Command & Conquer, Crusaders, Magic Carpet 2., Mortal Kombat 3., Need for Speed, Screamer, Fatal Racing...stb. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 217-6812 vagy 215-1507

386DX40 + 120MB HDD + 4MB RAM + 14" SVGA monitor + 1MB VGA + 1.2 FDD + SoundBlaster 2.0 + aktív hangfal + egér + 50 db lemez. Ár: 78.000,- Ft. Tel.: 1-685-602. **Bagota Gábor**

Keresek régi, olcsó laptopot (XT286, Hercules, 20MB, 640kB...) Cím: **Hartmann Péter**, 1025 Budapest, Felsőzöldmáli út 54. vagy E-mail: Harti@ludens.ELTE.HU

Olcsón eladó: 486-os alaplap (ISA), Intel 486DX 33-as processzorral 11.000,- Ft-ért, 386DX 40-es alaplap 7.000,- Ft-ért (AMD proci)! Érdeklődni lehet: **Tóth Csaba**, Tel: 06-30-402-936

Eredeti PC-CD játékok eladók, régiek + újak. **Joó Andrea** 2-855-083

Eladó egy 250MB-os COLORADO JUMBO STREAMER, kazettával 14.500,- Ft-ért és egy 120MB-os WESTERN DIGITAL winchester 12.000,- Ft-ért. Cím: **Endrődi Balázs**, 9023 Győr, Pusztaszeri u. 24. Tel.: 96/412-689.

Eladó 486DX 2/66 proci, 486 alaplap, S3 Truecolor Graphics Accelerator (VESA), GUS (1M) hangkártya, Sony CDV 33A CD-ROM, 1.44 és 1.2-es floppymeghajtók, 540 MB winchester (IBM), VESA LB IDE+, 1024x768 VGA monitor, 8 mega (SIMM) RAM, Super Warrior joy, gyári IBM OS/2 Warp, Sound Blaster aktív hangszórók, billentyűzet, baby ház. Mindez egyben, vagy külön. Várom az ajánlatokat. (Garancia majdnem mindenre van.) Tel.: (este 6 után) 06-24-365-774 **Pongrácz Viktor**

Eladó egy 386SX 33MHz-es alaplap 0 Mb RAM-mal. Tel: (06-56) 481-595 **Czifra Zoltán**

386DX 40MHz + 270Mb HDD + 4Mb RAM + 14" SVGA LR monitor + 512 Kb VGA + 1.44 FDD SB 2.0 hangkártya + hangfalak + egér + 20 db lemez. Ár: 130.000,- Ft. Tel.: 22/319-474. **Szabó Barnabás**

Eladó egy MEDIA MAGIC 16-os hangkártya (kompatibilis SB PRO2-vel (8 bites, sztereo) -16 bites CD lejátszás). Hozzá eladó egy 'nagy' fejhallgató. Ára: 11.000,- Ft. Cím.: ifj. **Ivanics Endre**, 7632 Pécs, Nagy Imre u. 60.

Vírusmentes PC programcsere. Főleg demók, játékok és zenei modulok érdekelnek. Ugyanitt C64 programcsere. Listát és válaszborítékot küldj! Lemezen is küldheted! Címem: **Varga Zoltán**, 9731 Kőszeg, Pf.: 9.

Ingyen adok vagy cserélek szabadonmásolható (shareware) PC programokat. Küldj listát vagy felbélyegzett válaszborítékot a listámért. **Tilly György**, 1139 Budapest, Rozsnyai u. 5.

486DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év garancia! Tel.: 06(30) 502-804 **Mátrai László**

Eladó az alábbi konfiguráció: 386-DX40 MHz, 128kCache, 250 Mb HDD (IBM), 3,5" Drive, 512" Drive, 512 Kb v. kártya, 4Mb RAM, 14' Axion LR SVGA monitor, joy (Warrior5) + egér + 15 db lemez (3M) Irányár: 92.000,- Ft. Cím: **Pápa Roland**, 2133 Sződliget, Határ út 30.

80286-20MHz alaplap AMD processzorral, kifogástalan állapotban eladó. HEADland chipsetes, így EMS-t tud emulálni (drivert lemezen adok) másrészt UMB-t. Ár: 5.000,- Ft, áfa nincs! **Vida Szabolcs**, 8200 Veszprém, Lóczy L. u. 42/c fsz. 3.

Eredeti PC CD-k eladók: Full Throttle, Drug Wars, Chaos Controll, Flight Unlimited, FX Fighter, Stonekeep, Command & Conquer...stb. Cím.: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

REKLÁMÁRON (!!!) eladó egy lényegesen felbővített Olivetti PCS33-as (4Mb RAM, 120 MB HDD , 3.5" és 5.25"-os FDD, SB 2.0, SVGA, stb...) Érdeklődni lehet: **Dinya Gábor**, 1 766 581.

Keresem a Super Street Fighter 2-őt vagy a Street Fighter 2 Turbo-t PC-n megvételre vagy cserére. **Tabajdi János**, 6090 Kunszentmiklós, Pipa u. 9.

Egyéb

Eredeti Spectrum 48/128-as programok eladók! Hívj vagy írj! Cím: **Soós Tamás**, 2600 Vác, Kiskörút 17. Tel.: (27) 311-901

SEIKOSHA SP-1000VC printer kézikönyvét keresem megvételre, vagy cserébe tudok adni C64-re C nyelv, vagy JCL HS-64 assembler leírást. **Darázs Ferenc**, 2030 Érd, Fűtő u.4. Telefonszám munkaidőben: 206-5320.

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ előfizetéssel

... pl. **CoV Évkönyv'93/94** (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel csak 398,- Ft)
... pl. **CoV Évkönyv'95** (Ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft)
PC-s játékok 1.
MÁR NEM VESZÜNK FEL RÁ ELŐJEGYZÉST!
... pl. **PC-s játékok 2.** (Ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: 649,- Ft, előfizetéssel csak 549,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 4.** (Ára: 699,- Ft, előfizetéssel csak 599,- Ft)
Tippek & Trükkök Lexikonja
ELFOGYOTT!!!
... pl. **Commodore füzetek 1-2-3-4** (Ára: 796,- Ft helyett előfizetéssel csak 676,- Ft)
... pl. **CoV 18-39 sorozat** (Ára: 1.833,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.200,- Ft)
... pl. **CoV 40-51 sorozat** (Ára: 1.728,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.200,- Ft)
... pl. **CoV 52-60 sorozat** (Ára: 1.516,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.000,- Ft)
... pl. **A PC-k hangja c. könyv** (Ára: 1.499,- Ft, előfizetéssel csak 999,- Ft)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a Computer Világ c. lapra. Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:
☐ negyedévre (744 Ft) ☐ félévre (1.488 Ft) ☐ 1 évre (2.976 Ft)

Az alábbi kódszámmal jelzett cég(ek) hirdetése(i) felkeltették a figyelmemet. Kérem, hogy részemre a cég(ek)ről bővebb információt küldeni szíveskedjenek. Kódszám(ok): ....
....

Lapunk 1995/11. (Nr.62.) számában a következő cégek hirdetései találhatók
(zárójelben a kódszámuk)

4M Computerbontó (0013)
ACOMP Kft. (0025)
AUTOMEX Kft. (0038)
AXICO Kft. (0040)
Boomerang Computer (0053)
Commodore Gyorsszervíz (0088)
ComputerBooks Kft. (0105)
CROCUS Kft. (0117)
DERKO HW (0138)
ECOBIT (0152)
Gábor Dénes Főiskola (0197)
GrafiX SHS Kft. (0202)
H.F.H. Kft. (0215)
HELIX Computer (0236)
KoBaK Kft. (0388)
Kossuth Multimedia Klub (0401)
Microsoft Hungary (0411)
MIXIM Kft. (0425)
Multimedia Meeting Point (0972)
MŰSZERTECHNIKA Oktatás Kft. (0491)
PC Doktor Szaküzlet (0533)
PIXEL Multimédia Kft. (0592)
Software Station (0678)
VIDEOBIT Kft. (0833)
Virtual World Shop (0896)

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

11.rész

A mai részben néhány hasznos trükkre térnénk rá, segítségül híva az X-mode-ot. A scrollozós témáról szerintem azért még mindig van mit írni, úgyhogy most többek között megpróbáljuk megírni a Second Reality végét. No nem az endscrollert (azt majd később), hanem azt a részt, amikor a képernyő felső részén jobbról balra bejön egy kép (a mérete tetszőleges, de azért nem árt, ha kifér a képernyőre), és ezzel párhuzamosan alulról felfelé valamilyen szöveg (vagy kép, vagy bármi, tökmindegy).

Nem árt, ha meggondolunk néhány dolgot, mielőtt belevágunk. Az ugyebár magától értetődő, hogy (az X-mode felépítéséből adódóan) az lesz a legjobb, ha minél kevesebbszer kell kimásolni az adott képet a normál RAM-ból a video memóriába (hiszen csak 4 fordulóban tudjuk kitenni a képet, ami ugyebár 4-szeres lassulást eredményezne a normál 13h-as módhoz képest). Ezt a kimásolósdit már egyszer megnéztük, a lenti PutPic rutin egy kissé jobban optimalizált, mint a régi volt. Igaz, ennek hatását most nem fogjuk látni, hiszen úgy rendezzük a dolgokat, hogy minden képet csak egyszer kell a PutPic meghívásával kitenni.

Az ugyebár világos, hogy a képernyő látszólagos szélességét (vízszintes kiterjedés) magasabbra kell állítani, mondjuk ha 320X200-as módban vagyunk, akkor pl. 640-re, ezt úgy képzeljük el, mintha két képernyőt egymás mellé raknánk, és a címzésük a memóriában folytonos, tehát ha a bal oldali képernyő első sora végetért, akkor jön a jobboldali első sora, majd a bal második sora stb.) Természetesen nem csak azt adhatjuk meg, hogy a kettő közül melyiket lássuk, hanem pixeles finomsággal állíthatjuk, hogy a 640 byte hosszúságú sorból melyik folytonos 320 byte-ot akarjuk látni. A vízszintes sorok látszólagos hosszát a 3d4h port 13h-as regiszterében állíthatjuk, de mivel X-mode-ban vagyunk, ahol a CPU egy byte-on 4 színt "lát", ezért csak 4 pixelnként tudjuk változtatni, tehát a megfelelő értéket osztani kell 4-gyel (pl. shr valami,2). Ez a port úgy működik, hogy a 3d4h-ra kiküldjük, hogy melyik regiszterrel akarunk foglalkozni (pl. mov dx,3d4h: mov al,13h: out dx,al), s ezután a 3d5h-n írhatjuk/olvashatjuk (mov dx,3d5h: out dx,al,ill. in al,dx), de akár egyszerre is írhatjuk (pl. mov dx,3d4h: out dx,ax — ilyenkor természetesen AL-ben a regiszter száma van (13h), AH-ban pedig az a byte, amit ki szeretnénk küldeni bele).

Miután a látszólagos képernyő szélességét megnöveltük, nem jelent gondot a vízszintes scrollozás sem: egyszerűen csak növeljük/csökkentjük azt a pozíciót a videomemóriában, ami a bal felső sarokban fog megjelenni. Ezt ugyebár a 3d4h port 0ch/0dh-s regisztereiben tehetjük meg. Az előbbi a pozíció felső byteja, míg utóbbi az alsó. A kiírás itt is úgy történik, mint az előbb. Ha pl. 1-et írunk ide, akkor az egész képernyő eltolódik jobbra, 4 pixellel (persze grafikus képernyőn, X-mode-ban). Hogy miért pont 4 pixellel, azt gondolom már mindenki meg tudná magyarázni. Természetesen azért, mert a CPU csak 4 pixelenként látja a video memóriát — így többet lát belőle, de a kifinomult látása lassabb, mint egyébként. Meg lehet oldani azonban, hogy 1 pixeles finomsággal scrollozunk vízszintesen, X-mode-ban. Ehhez a 3c0h-s port 13h-s regiszterét hívjuk segítségül (még véletlenül sem keverendő össze a 3d4h-s port 13h-s regiszterével!). Ennek az írása már különbözik az eddigiektől: A 3c0h-ra először a kívánt regiszter számát kell kiküldeni, majd ugyanide a beleírandó értéket. Tehát értelemszerűen nem lehet egy out dx,ax-szel elintézni az egészet. Ebbe a regiszterbe azt kell beírni, hogy hány pixellel tolja még az előzőekben beállított értéken kívül jobbra a video kártya a látható kép kezdőcímét. Az értéke nyilván 0-3-ig terjed, de hogy ne legyen olyan egyszerű az életünk, még szorozni is kell kettővel, így a lehetséges értékei 0,2,4 és 6. Ezek beállítása után még a 3c0h-s portra egy 20h-s értéket kell kiküldeni (egy regiszter, tehát szigorúan csak miután beírtuk az előző regiszterbe szánt értéket!), ami engedélyezi a képet, különben nem látnánk belőle semmit.

Az alsó rész felfelé scrollozásának megvalósítása a felső képernyőrész balra scrollozása mellett első látásra kemény dolognak tűnik, de egy kis trükkel könnyedén megoldható. Segítségül hívjuk a split-et. Talán emlékeztek még, ez a VGA-nak az a funkciója, miszerint egy általunk meghatározott sorban a kép kirajzolását a video memória 0. byte-jától folytatja. Tehát ha az alsó képet a video memória elején építjük fel (mondjuk a 0. sortól a 100.-ig legyen az alsó kép, persze 640 pixel széles, de a jobb oldali 320-as részt nem látjuk, tehát az egy kihasználatlan rész, azonban nem lehet másképpen megoldani), a felsőt pedig a 100. sor után (640*100/4=16000.byte), és a bal felső pixel pozícióját is ide állítjuk, aztán majd szépen tologatjuk jobbra. A felfelé scrollt pedig nagyon egyszerűen megvalósíthatjuk azzal, hogy a split pozícióját szépen egyre csökkentjük, tehát egyre hamarabb kezdi elölről a kép felépítését a videokártya, ergo az alsó kép mindig fentebb kerül.

Akkor szólnék még kissé részletesebben a video-memóriából videomemóriába történő másolásról, amit már egyszer megemlítettem ugyan, de ennyiben ki is merült a dolog. Ez a dolog is természetesen csak X-mode-ban működik, s itt olykor igen hasznos. Arról van szó, hogy egyetlen movsb utasítással át tudunk másolni 4 egymás "alatt" lévő pixelt, de a forrásnak és a célnak is a VGA kártya memóriájában kell lennie, valamint szigorúan csak egymás alatt, tehát csak a 4-gyel osztható X koordinátájú pixeleket lehet így mozgatni, de ez általában nem okoz gondot. Főleg a függőleges irányú scrollozás megvalósításához lehet felhasználni, persze csak akkor van értelme, ha neadjisten nem az egész képernyőt (ill. a split felső részét) kellene scrollozni, hanem csak egy kisebb részét. Ilyenkor célszerű úgy megteremteni a körülményeket, hogy alkalmazható legyen ez a kis trükk (megfelelően elrendezni a képernyőt, hogy az X koordináták jó helyre essenek stb). A használata kis előkészítést igényel, de ezt elég egyszer megcsinálni, persze csak akkor, ha időközben nem állítjuk át. Először is ki kell választani az 1. írási módot úgy, hogy a 3ceh-s port 5-ös regiszterének alsó két bitjén adjuk meg, tehát a 0. bitet törölni kell, az elsőt meg 1-re állítani. A többihez jobb, ha nem nyúlunk, mert másra vannak fenntartva. Ezután mind a 4 plane-t engedélyezni kell írásra, amit már mindenki tud, hogy a 3c4h-s port 2-es regiszterében tehetünk meg, amennyiben mind a 4 alsó bitjét 1-re állítjuk (a többi nem használt, és tetszőleges értéket vehet fel, ezt használjuk ki a PutPic eljárásban is, amikor ezt a bitmaszkot úgy forgatjuk, hogy amelyik bit kifutott, az a másik oldalon bejöjjön, így megspórolunk egy feltételes vizsgálatot).

Végül a Bitmask regisztert kellene nullázni, ez határozza meg ugyanis, hogy a kiírásnál mely plane-re kerüljön a CPU adat, és melyikre az, amit beolvastunk a video-memória forrásbyte-jaiként. Ez a bitmaszk regiszter a 3ceh-s port 8-as regiszterе. Ezek után nem marad más hátra, mint megfelelően előkészítve a DS:SI-t és ES:DI-t a movsb utasítással annyiszor 4 byte-ot másoljunk át egyszerre, amennyit csak akarunk. A művelet után persze nem árt a bitmaszk regiszter bitjeit visszaállítani 1-re, de persze csak akkor, ha akarunk látni valamit abból, amit ezután ki próbálunk írni a képernyőre.

Ennyi magyarázat után nézzük meg a mai demo forrást, ami a következőket végzi: egyszerre beúszik jobbról balra valamint lentről felfelé egy felirat, az első trükkel, ezek után a felső kép felmászik a másolási trükk segítségével. A program COM-ra fordítható, és közvetlenül futtatható.

```
.model use16 small
.code
.386

                org 100h
Start:          jmp     Entry

Screen_XSize    equ 640

; a jól ismert X-mode-ot beállító
rutin
ModeXOn_        PROC
                push    ax dx
                mov     dx,03d4h
                mov     ax,0014h
                out     dx,ax
                mov     ax,0e317h
                out     dx,ax
                mov     dx,03c4h
                mov     ax,0604h
                out     dx,ax
                pop     dx ax
                ret
ModeXOn_        ENDP

; Az első kirajzolandó pixel kezdő-
címét
; állítja be. (EBX-ben jön, és pixel-
es finomságú)
SetVMEMStart    PROC
                push    ebx
; először a 4 byte-os felbontással
működő
; offset-et állítjuk át (alsó/felső
byte)
                shr     ebx,2
                mov     dx,03d4h
                mov     al,0dh

                mov     ah,bl
                out     dx,ax

                dec     ax

                mov     ah,bh
                out     dx,ax

                pop     ebx
; ezután az alsó 2 bit határozza
meg
; a 4 byte-on belüli eltolást
; Ezt most nem használjuk ki, mivel
sajnos
; a split alatti képet is eltolná,
s ez azt
; eredményezné, hogy a felfelé jövő
kép remegne.
; Ezért a vízszintes képet 4
pixelenként mozgatjuk
; balra, de ez nem annyira zavaró.
                mov     dx,03c0h
                mov     al,13h
                out     dx,al

                mov     al,bl
                and     al,3
                shl     al,1
                out     dx,al

; a kép engedélyezése
                mov     al,20h
                out     dx,al

                ret
                ENDP

; Egy sor hosszát állítja be, BX-
ből
SetRowLen       PROC
                mov     dx,03d4h
                mov     al,13h
                mov     ah,bl
                out     dx,ax
                ret
                ENDP

; A split pozícióját adhatjuk meg,
BX-ben
; a 200, ill. 240 soros módoknál 2-
vel kell szorozni!
SetSplit        PROC
                mov     dx,03d4h
                mov     al,07h
                out     dx,al
                inc     dx
                in      al,dx
                test    bh,1
                jz      SS_1
                or      al,16
                jmp     SS_2
SS_1:           and     al,255-16
SS_2:           out     dx,al
                dec     dx
                mov     al,09h
                out     dx,al
                inc     dx
                in      al,dx
                test    bh,2
```

```
                jz      SS_3
                or      al,64
                jmp     SS_4
SS_3:           and     al,255-64
SS_4:           out     dx,al
                mov     al,18h
                mov     ah,bl
                dec     dx
                out     dx,ax
                ret
                ENDP
; normál képet másol RAM-ból X-mode video ram-ba
; DS:SI -> ES:DI
; CX/BP - X méret/4, Y méret
; AH - 11h,22h,44h,88h (vízszintes eltolás 0-3 pixellel)
PP_Count        dw 0
PutPic          PROC
                mov     PP_Count,4
                mov     bx,Screen_XSize/2
                sub     bx,cx
                mov     word ptr cs:PP_1+2,bx
                mov     word ptr cs:PP_2+1,di
                mov     word ptr cs:PP_3+1,bp
                mov     word ptr cs:PP_4+1,si
                mov     bx,cx
                mov     dx,03c4h
                mov     al,02h

PP_Loop2:       out     dx,ax
PP_Loop1:       movsb
                add     si,3
                dec     cx
                jnz     PP_Loop1
PP_1:           add     di,1234h
                mov     cx,bx
                dec     bp
                jnz     PP_Loop1
                rol     ah,1
PP_2:           mov     di,1234h
PP_3:           mov     bp,1234h
PP_4:           mov     si,1234h
                inc     si
                inc     word ptr cs:PP_4+1
                dec     PP_Count
                jnz     PP_Loop2
                ret
                ENDP

; no comment
ClrScreen       PROC
                mov     ax,0a000h
                mov     es,ax
                mov     dx,03c4h
                mov     ax,0f02h
                out     dx,ax
                xor     ax,ax
                xor     di,di
                mov     cx,65535
                rep     stosb
                ret
                ENDP

; ez lenne a két "kép"
Pix     db 1,0,1,0,1,1,1,0,0,1,0,0,1,0,0,1
        db 1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1
        db 1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1
        db 0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,1,1,1
        db 0,1,0,0,1,1,0,0,1,1,1,0,1,0,0,1
        db 0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1
        db 0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1
        db 0,1,0,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1

Pix2    db 1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,1,1,1,0,0,1,1,0,0
        db 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,1,0
        db 1,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0
        db 0,1,0,0,1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,1,1,0,0
        db 0,1,0,0,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0
        db 0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0
        db 0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,1,0
        db 0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,1,1,0,0,1,1,0,0

; Várakozás az elektronsugár visszafutására, így
; villogásmentesen változtathatjuk a képet
WaitVRetrace    PROC
_Wait1:         mov     dx,3dah
                in      al,dx
                test    al,8
                jz      _Wait1
_Wait2:         mov     dx,3dah
                in      al,dx
                test    al,8
                jnz     _Wait2
                ret
                ENDP

; Ez lenne az a bizonyos video memből video membe
; másolást elvégző függvény
;DS:SI ->ES:DI
;CX/BP
CopyVMEM        PROC
                mov     dx,3c4h
                mov     ax,0f02h
                out     dx,ax

                mov     dx,3ceh
                mov     al,05h
                out     dx,al
                inc     dx
                in      al,dx
                and     al,0feh
                or      al,2
                out     dx,al

                dec     dx
                mov     ax,08h
                out     dx,ax

                mov     dx,Screen_XSize/2
                sub     dx,cx

                mov     bx,cx
CV_1:           rep     movsb
                mov     cx,bx
                add     si,dx

                add     di,dx
                dec     bp
                jnz     CV_1
                ret
                ENDP

Entry:          mov     ax,13h
                int     10h

                call    ModeXOn_

                call    ClrScreen

                mov     bx,Screen_XSize/4
                call    SetRowLen

                push    cs
                pop     ds
                mov     si,offset Pix
                mov     di,640*120/4+472/4
                mov     ah,11h
                mov     cx,16/4
                mov     bp,8
                call    PutPic
;YEAR

                mov     si,offset Pix2
                mov     di,640/4*20+162/4
                mov     ah,11h
                mov     cx,20/4
                mov     bp,8
                call    PutPic
;YIKES
                mov     bx,400
                call    SetSplit

                mov     esi,100*640
                mov     di,400
_2:             mov     ebx,esi
                call    SetVMEMStart
                mov     bx,di
                call    SetSplit
                call    WaitVRetrace
                sub     di,2
                add     esi,4
                cmp     esi,100*640+320
                jb      _2

                mov     ah,8
                int     21h

                mov     si,640*120/4+472/4
                mov     di,640*118/4+472/4

                push    es
                pop     ds

_3:             mov     cx,20/4
                mov     bp,9
                push    si di

                call    CopyVMEM
                call    WaitVRetrace

                pop     di si
                mov     si,di
                sub     di,640/2
                cmp     di,640*80/4
                ja      _3

                mov     ah,8
                int     21h

                mov     ax,3
                int     10h

                mov     ax,4c00h
                int     21h

                end Start
```

A végéhez remélem nem kell túl sok kommentár. Itt végezzük el a már sokszorosan megbeszélt dolgokat, a képek kipakolását, a scrollozásokat, várakozás egy billentyűre stb.

Viszlát karácsonykor!

DoT

Az A20 vonal kezelése

Az Assembly-tanfolyam befejező részében a RealFlat kapcsán szó volt a memória 2. megabyte-jának furcsaságairól. A problémára azóta sikerült megoldást találni: tényleg az A20 vonallal volt a probléma, nevezetesen az, hogy XMS-nélkül, vagy XMS-sel, de a HMA használata nélkül nincs bekapcsolva. Így aztán természetesen jöttek a fagyások. Ez az apróság ismét elég sokat elmond az Intelről...

A megoldás az, hogy kézzel, portszinten kell bekapcsolnunk az A20-vonalat. Ez a módszer akkor működik, ha nincs XMS, ugyanis az XMS-manager hajlamos az A20 vonal macerálására, így hiába kapcsoljuk be, ő önhatalmúlag kikapcsolhatja. Kénytelenek leszünk az XMS-driver függvényeit használni.

A következő szubrutin bekapcsolja az A20 vonalat:

```
EnA20   Proc
        mov ax, 4300h
        int 2fh
        cmp al, 80h
; van XMS-driver?
        je xit
; ha van, kilépés

        cli
; interruptok tiltása
ea0:    in al, 64h
; várakozás a
        test al, 02h
; billentyűzetpuffer
        jnz ea0
; kiürülésére

        mov al, 0adh
; a billentyűzet
        out 64h, al     ; letiltása
ea1:    in al, 64h
; várakozás a
        test al, 02h
; billentyűzetpuffer
        jnz ea1
; kiürülésére

        mov al, 0d0h
; az A20-hoz
        out 64h, al
; kapcsolódó port
ea2:    in al, 64h      ; olvasásának
        test al,01h     ; előkészítése
        jz ea2
        in al, 60h
; a port olvasása
        or al, 02h
; az A20 bekapcsolása
        mov ah, al

        mov al, 0d1h
; a port írásának
        out 64h, al
; előkészítése
ea3:    in al, 64h
        test al, 02h
        jnz ea3

        mov al, ah
; az új adat kiírása
        out 60h, al     ; a portra
ea4:    in al, 64h
; várakozás a
        test al, 02h
; billentyűzetpuffer
        jnz ea4
; kiürülésére

        mov al, 0aeh
; a billentyűzet
        out 64h, al
; engedélyezése
ea5:    in al, 64h
; várakozás a
        test al, 02h
; billentyűzetpuffer
        jnz ea5
; kiürülésére

        sti
; interruptok engedélyezése
xit:    ret             ; visszatérés
EnA20   EndP
```

A kikapcsolás hasonlóan megy, csak egy sort kell megváltoztatni:

```
  [...]
  in al, 60h
  and al, 0fdh        ; eredetileg OR AL, 02h
  mov ah, al
  [...]
```

Ha van XMS, akkor nem nyúlunk az A20 vonalhoz (biztos, ami biztos).

A procedúrát legcélszerűbb az inicializálóprogramba tenni (a szeptemberi számban közölt forrásba):

```
  (...)
  push cs
  pop ds
  call EnA20          ; az A20 engedélyezése
  mov ah, 9
  mov dx, offset Ready
  int 21h
  (...)
```

XMS-driver mellett annyival kellemetlenebb a helyzet, hogy mindig a programunknak kell gondoskodnia az A20 vonal kezeléséről. Legcélszerűbben ezt a szeptemberi számban közölt AllocX és FreeX procedúrák kiegészítésével tehetjük.

Az A20 vonal bekapcsolása az AllocX eljárásban:

```
  (...)
        mov word ptr PHA, bx
        mov word ptr PHA+2, dx
        mov ah, 5
; az A20 vonal lokális
        call [XMSCTL]
; engedélyezése
        pop ax
        clc
        ret
```

Az A20 vonal visszaállítása a FreeX eljárásban:

```
  (...)
        mov ah, 0ah
        mov dx, XMSHNDL
        call [XMSCTL]
        mov ah, 6
; a lokális engedélyezés
        call [XMSCTL]
; megszüntetése
        ret
```

Azért a lokális engedélyezést/tiltást használjuk, mert a lokális tiltás után az A20 vonal engedélyezés előtti állapota áll vissza.

Remélhetőleg több probléma nem fog adódni. Biztosat senki sem tudhat, az Intel-processzorok bármilyen perverz meglepetésre képesek. Az így már teljes értékű RealFlat használatához mindenkinek sok sikert kívánok.

Bryan

PC CODE-orgás

Kezdjük azzal, ami az előző részből kimaradt, az egér magasabb szintű kezelésével. Ez nem része a BIOS-nak, ezt már az egérmeghajtó valósítja meg, levéve a vállunkról a portszintű kezelés nehézségeit. Az egérdriver figyeli a bejövő megszakítást, kiolvassa az elmozdulást, a beállított érzékenységek és korlátok figyelembevételével lépteti a pozíciót tároló változóit, ha engedélyezve van, aktualizálja a kurzort a képernyőn, és ha igény van rá, végrehajthatja más programok rutinjait is, melyek feldolgozhatják a friss változásokat. A driver szolgáltatásai az INT 33h-val érhetők el.

A leggyakrabban használt szolgáltatások:

AX = 00h Az egérdriver inicializálása
AX = 0 minden rendben, AX=-1 hiba
BX = az egér gombjainak a száma
0 = nem 2
2 = 2
3 = 3
-1 = 2 !!!
Hercules kártyáknál mielőtt meghívnánk, írjunk a 0:449h-ba 6-ot a nulladik, illetve 5-öt az első képernyőlap használatához.

AX = 01h Az egérkurzor megjelenítésének engedélyezése

AX = 02h Az egérkurzor megjelenítésének tiltása

AX = 03h Az egér helyzetének és a gombok állapotának lekérdezése
BX = a gombok állapota
Bit Gomb
0 bal
1 jobb
2 középső
CX = vízszintes koordináta
DX = függőleges koordináta

AX = 04h Az egérkurzor helyének megváltoztatása
CX = vízszintes koordináta
DX = függőleges koordináta

AX = 05h A gombok lenyomásának vizsgálata
A vizsgálandó gomb számát a BX regiszterben adhatjuk meg.
A kimenet:
AX = a gombok állapota mint a 3-as szolgáltatásnál
BX = a gomb lenyomásainak száma az utolsó lekérdezés óta
CX = az egér vízszintes koordinátája a gomb utolsó lenyomásakor
DX = az egér függőleges koordinátája a gomb utolsó lenyomásakor

AX = 06h A gombok felengedésének vizsgálata
Az előző szolgáltatással analóg, csak ez a gombok felengedését vizsgálja.

AX = 07h Az egér vízszintes mozgásterületének megadása
CX = legkisebb koordináta
DX = legnagyobb koordináta

AX = 08h Az egér függőleges mozgásterületének megadása
CX = legkisebb koordináta
DX = legnagyobb koordináta

AX = 09h Grafikus egérkurzor definiálása
Ezzel egy 16x16 pixeles kurzort definiálhatunk, melyet a driver grafikus képernyőmódoknál használhat. Meg kell adnunk egy úgynevezett "hot spot"-ot, amely azt mondja meg, hogy ez a a 16x16-os maszk mennyivel legyen eltolva az egér által mutatott ponttól. A hot spot a mutatott pontnak a maszkon elfoglalt helye. Koordinátáit a BX és CX regiszterekben adhatjuk át:
BX = a hot spot vízszintes koordinátája (-16..16)
CX = a hot spot függőleges koordinátája (-16..16)
A kurzor alakját két maszk határozza meg:
A képernyőmaszk bitjei azt mondják meg, hogy a kurzor alatti kép mely pontjait kell megtartani és melyeket kell törölni. Ez a maszk ÉS művelettel lesz a képernyőre kirakva.
A kurzormaszk azt adja meg, hogy a képernyőmaszk kirakása utáni kép mely bitjeit kell invertálni. Ez a maszk tehát XOR művelettel lesz kirakva.
Mindkét maszk 10h szóból áll, minden sorra egy szó jut. Minden pixelhez egy bit tartozik, a legbaloldalibbhoz a 15., a legjobboldalibbhoz a 0.
ES:DX = a kurzor alakját leíró maszkok mutatója (ES:[DX] = képernyőmaszk, ES:[DX+10h] = kurzormaszk)
Látható, hogy itt egy pixelhez csak két bit tartozik, lehetetlenné téve az igazi többszínű kurzorok megvalósítását. Szép dolog a CGA-kompatibilitás, de azért az újabb szabványokban (MS-MOUSE v6.x, stb) már igazán csinálhattak volna egy 256 színű kurzort is...
256 színű módokban egy kicsit furcsán viselkedik ez a fajta kurzor, ugyanis az megy, ha egy pixelt nullázunk (képmaszk=0, kurzormaszk=0), ha viszont 1-be állítanánk (kép=0, kurzor=1), akkor a pixel színe 31-es lesz, ha pedig invertálnánk (kép=1, kurzor=1), akkor csak az alsó 4 bitje invertálódik. (Hála Istennek a változatlanul hagyás (kép=1, kurzor=0) működik.)

AX = 12h Nagyméretű grafikus kurzor definiálása
Az előzőhöz hasonló módon adhatjuk meg a kurzort, csak itt a kurzor tetszőleges számú sorból állhat, a szélessége pedig 16 bármely többszöröse lehet (persze értelmes határok között). A paraméterezés egy kicsit megváltozott az előzőhöz képest:
BH = a kurzor szélessége / 16
CH = a kurzor magassága
BL = a hot spot vízszintes koordinátája
CL = a hot spot függőleges koordinátája
ES:DX = mutató a maszkokra

AX = 0Ah Szöveges egérkurzor definiálása
Szöveges módban kétféle kurzort definiálhatunk:
Hardver kurzor
Itt egy villogó kurzorunk lesz, melyben a villogó rész karakteren belüli kezdő- és végsorát adhatjuk meg.
Szoftver kurzor
Itt a grafikushoz hasonlóan képernyő- és kurzormaszkot adhatunk meg, de mindkét maszk egy-egy szó, és a karakterkódhoz ill. attribútumhoz vannak hozzáÉSelve ill. XORolva.
Mellesleg a "hardver" elnevezés félrevezető, mert ezt is az egérdriver rakja ki, semmilyen hardver-támogatás nincs a dologban.
A paraméterek átadása:
BX = 0 Szoftver kurzor
CX = Képernyőmaszk
DX = Kurzormaszk
BX = 1 Hardver kurzor
CX = Kezdősor
DX = Végsor

AX = 0Bh Fizikai elmozdulás kiolvasása
Az utolsó kiolvasástól számított elmozdulás, az egység az egér által érzékelhető legkisebb elmozdulás ("mickey"-nek is nevezik, 200 dpi-s egérnél pl. 0.127 mm)
CX = vízszintes elmozdulás
DX = függőleges elmozdulás

AX = 0Bh Saját megszakítási rutin beállítása
Ezzel a szolgáltatással beilleszthetjük a saját rutinunkat a megszakítási láncolatba. Megadhatjuk, hogy milyen esemény (elmozdulás, gombok lenyomása ill. felengedése) bekövetkezésekor kerüljön a vezérlés a rutinunkra, amely ekkor megkapja az egér állapotát leíró adatokat is. A rutinunknak RET Far-ral kell visszatérnie. A szolgáltatás paraméterezése:
CX = a hívó eseménykombináció
Bit Esemény
0 elmozdulás
1 bal gomb lenyomása
2 bal gomb felengedése
3 jobb gomb lenyomása
4 jobb gomb felengedése
5 középső gomb lenyomása
6 középső gomb felengedése
ES:DX = a rutin címe

A rutin által használható értékek:
AX = a hívó esemény
BX = a gombok állapota
CX = a kurzor vízszintes koordinátája
DX = a kurzor függőleges koordinátája
SI = vízszintes fizikai elmozdulás
DI = függőleges fizikai elmozdulás

AX = 14h Megszakítási rutinok cseréje
Ugyanúgy új megszakítási rutint

illeszt be, mint az előző szolgáltatás, de ez visszaadja a réginek a címét és hívási maszkját is. Az új maszkot és címet a CX és az ES:DX-ben adhatjuk meg, és ugyanitt kapjuk a régi értékeket is.

AX = 0Fh Fizikai/logikai elmozdulás arányának beállítása
CX = vízszintes mickey-k száma 8 pixeles elmozduláshoz
DX = függőleges mickey-k száma 8 pixeles elmozduláshoz

AX = 13h Gyorsítási határ beállítása
Ha az egér fizikai sebessége egy adott értéket meghalad, a logikai sebessége duplájára nő.
BX = határsebesség mickey/másodpercben

AX = 1Ah Érzékenység beállítása
Ez a szolgáltatás egyszerre végzi el a 0Fh-s és a 13h-s feladatát:
BX = vízszintes érzékenység
CX = függőleges érzékenység
DX = határsebesség

AX = 1Bh Érzékenység lekérdezése
Az előző szolgáltatás fordítottja, az értékeket ugyanazokban a regiszterekben adja vissza.

AX = 10h Tiltott terület megadása
Az kurzor megjelenítését tilthatjuk ki egy adott területről ezzel a szolgáltatással
CX,DX = a bal felső sarok vízszintes és függőleges koordinátája
SI,DI = a jobb alsó sarok vízszintes és függőleges koordinátája

AX = 1Dh Az egérkurzor által használt képernyőlap beállítása
BX = a képernyőlap száma

AX = 1Eh Az egérkurzor által használt képernyőlap lekérdezése
BX = a képernyőlap száma

AX = 1Fh Az egérdriver letiltása
Visszaállítja az INT 10h-t és az INT 74h-t, ezenkívül visszaadja az INT 33h-nak az installálás előtti értékét.
ES:BX = a régi INT 33h
A sikeres letiltást AX-ben 001Fh-val jelzi. (A teljes letiltáshoz a visszaadott INT 33h-t kell még beállítanunk, és a drivert eltávolítani a memóriából.)

AX = 20h Az egérdriver újraengedélyezése
Az előző szolgáltatás ellentettje. Sikeres engedélyezés esetén AX-ben 0020h-t ad vissza.

AX = 24h A driver verziószámának és az egér típusának lekérdezése
AX = -1, ha hiba történt, különben
BX = verziószám
CH = az egér típusa (soros egérnél 2)
CL = a használt IRQ sorszáma

A példaprogram átváltja a képernyőt 320x200x256 MCGA módba, majd megjelenít egy teszt-ábrát és rajta egy 16x16-os grafikus kurzort. Az egér mozgatásakor a koordináta kiíródik a bal felső sarokba, a két (szélső) gombbal pedig a kurzort váltogathatjuk a 16x16-os és egy 48x16-os között. Továbblépni a két gomb egyidejű lenyomásával lehet. Ezután egy szöveges tesztábrát kapunk, amin a kurzor inverz attribútummal jelenik meg, és az alatta lévő kisbetűket nagyra cseréli és viszont. Kilépni szintén a két gomb egyidejű lenyomásával lehet.

```
program eger_teszt;
uses crt;
const
bigcursor:array[0..1,0..15,0..2] of word=
(($FFFF,$FFFF,$FFFF),
 ($E000,$7FFE,$0007),
 ($C000,$3FFC,$0003),
 ($83F0,$0000,$1CE1),
 ($87F8,$0000,$1CE1),
 ($8738,$0000,$1CE1),
 ($8700,$07E0,$1CE1),
 ($8700,$0FF0,$1CE1),
 ($8700,$0E70,$0CC1),
 ($8700,$0E70,$0FC1),
 ($8738,$0E70,$0781),
 ($87F8,$0FF0,$0781),
 ($83F0,$07E0,$0301),
 ($C000,$0000,$0003),
 ($E000,$0000,$0007),
 ($FFFF,$FFFF,$FFFF)),
(($0000,$0000,$0000),
 ($0000,$0000,$0000),
 ($0FFF,$0000,$FFF0),
 ($1FFF,$8001,$FFF8),
 ($3FFF,$FFFF,$FFFC),
 ($3FFF,$FFFF,$FFFC),
 ($3FFE,$FFFF,$FFFC),
 ($3FFF,$FFFF,$FFFC),
 ($3FFF,$FFFF,$FFFC),
 ($3FFF,$FFFF,$FFFC),
 ($3FFF,$FFFF,$FFFC),
 ($3FFF,$FFFF,$FFFC),
 ($1FFF,$FFFF,$FFF8),
 ($0FFF,$FFFF,$FFF0),
 ($0000,$0000,$0000),
 ($0000,$0000,$0000)));
smallcursor:array[0..1,0..15] of word=
(($0000,$0000,$0000,$1FF8,
  $1FF8,$1FF8,$1FF8,$1FF8,
  $1FF8,$1FF8,$1FF8,$1FF8,
  $1FF8,$0000,$0000,$0000),
 ($0000,$7FFE,$4002,$4002,
  $4002,$47E2,$47E2,$47E2,
  $47E2,$47E2,$47E2,$4002,
  $4002,$4002,$7FFE,$0000));

var mx,my :word; { Koordináták }
    mb    :byte; { Gombok }
    a,b   :word;
     tscr  :array[0..1999,0..1] of char
absolute
          $b800:0; { Szöveges képernyő }
    c     :char;

procedure setrgb(n,r,g,b:byte);
begin
  port[$3c8]:=n;
  port[$3c9]:=r;
  port[$3c9]:=g;
  port[$3c9]:=b;
end;

procedure putpixel(x,y:word;col:byte);
begin
  mem[$a000:(y shl 8)+(y shl 6)+x]:=col;
end;

procedure getmouse;
{ Beolvassa az egér pozícióját és
  gombjainak állapotát. }
assembler;
asm
  mov ax,3
  int 33h
  shr cx,1
  mov mx,cx
  mov my,dx
  mov mb,bl
end;

begin
  asm
    xor ax,ax
    int 33h    { Egér inicializálva }
    mov a,ax
  end;
  if a<>0 then
  begin
    writeln('Nem találom az egeret !');
    exit;
  end;
  asm
    mov ax,13h
    int 10h    { 320x200 grafikus mód }
  end;
  for a:=0 to 255 do
  begin
    b:=a shr 2;
    setrgb(a,b,b,b);
    b:=63-b;
    setrgb(a xor 15,b,b,b);
  end;
  setrgb(31,63,63,63);
  setrgb(15,63,63,63);
  setrgb(0,0,0,0);    { Paletta beállítva
}
  randomize;
  directvideo:=true;
  for a:=0 to 319 do
  for b:=0 to 199 do putpixel(a,b,(b+a));
  for a:=50 to 269 do
  for b:=80 to 120 do putpixel(a,b,15);
  for a:=100 to 219 do
  for b:= 40 to 160 do
  putpixel(a,b,random(256));
 { Tesztképernyő kirajzolva }

  mb:=1;
  repeat
    if (mb and 1)>0 then { Bal gomb }
    asm
      mov ax,9
      mov bx,8
      mov cx,8
      push ds
      pop es
     mov dx,offset smallcursor
      int 33h
     mov ax,1 { Rendes grafikus }
      int 33h  { kurzor beállítva }
    end;
    if (mb and 2)>0 then { Jobb gomb }
    asm
      mov ax,12h
      mov bh,3
      mov ch,16
      mov bl,24
      mov cl,8
      push ds
      pop es
     mov dx,offset bigcursor
      int 33h
     mov ax,1 { Nagy grafikus kurzor }
      int 33h  {  beállítva }
    end;
    getmouse;
    textattr:=$0f;
    gotoxy(1,1);
   write(mx:3,',',my:4);
  until (mb and 3)=3;
  while (mb and 3)<>0 do getmouse;
  { Kilépés a két gomb egyidejű
     lenyomásával. }
  asm
    mov ax,3
   int 10h   { 80x25 színes szöveges mód}
  end;
  c:='A';
  for a:=0 to 999 do
  begin
    tscr[a*2,0]:=c; tscr[a*2,1]:=#7;
    c:=succ(c);
    if c=succ('Z') then c:='a';
    if c=succ('z') then c:='A';
  end;  { Tesztképernyő kiíratva }
  asm
    mov ax,0ah
    mov bx,0
    mov cx,77ffh ; mov dx,7720h
    int 33h     { Szöveges szoft kurzor }
    mov ax,1    { beállítva }
    int 33h
  end;
  gotoxy(1,1);
  repeat
    getmouse;
   write(#13,mx:4,',',my:4);
  until (mb and 3)=3;
end.
```

Füles

SCSI

Small Computer Systems Interface

Bár az ATA egységek sokkal elterjedtebbek, mint SCSI társaik, azért a SCSI is nagyon erősen jelen van a piacon. Kétségtelenül az ATA gyorsabb kis számú egység esetén, viszont az ATA-2 max. 4 egységével szemben áll a SCSI 7 (és a SCSI Wide 16 egységével) Az ATA-PI szabvány, ami cserélhető egység kapcsolatát tenné lehetővé egy ATA-2 buszhoz, még nincsen készen. Ezért sok a gond az ATA-PI egységekkel. A SCSI-2 kezdetektől fogva támogatta a cserélhető egységeket. Ez a támogatás ráadásul nem egység, hanem host (vezérlő) specifikus. Tehát a SCSI kártyához kell például CD vezérlő, és nem minden egyes CD-hez. Külső egységek csatlakoztatása nem megoldható az ATA buszhoz annak rövidsége miatt. Lássuk tehát a SCSI szakkifejezések egy részét!

SCSI-1: Az eredeti SCSI szabvány, max. 5MB/s átvitellel.

SCSI-2: 10MB/s, cserélhető egység, 16 és 32 bites átvitel

WIDE-SCSI: néven 20, il.. 40 MB/s sebességgel. A 10MB/s miatt

FAST-SCSI: néven is fut a SCSI-2. A Fast-Wide SCSI már ugyanaz, mint a WIDE-SCSI, mert a SCSI-1-ben még nem volt definiálva a Wide. (De sokkal jobban hangzik, ezért használják)

SCSI-3: Ez még nincs. A számunkra leglényegesebb: a 16 bites átvitelhez szükséges két kábelt integrálták eggyé, így a "Wide SCSI" egyésgek a piacon SCSI-3 szerinti csatlakozást megvalósító SCSI-2 egységek.

Nos következik rövidke BIOS magyarázó sorozatunk. Fogalmam sincs egyenlőre, hogy milyen hosszú lesz, de az biztos hogy egy számba nem fér bele.

Kezdjük talán az elején, mert az nem árthat! Miről is akarok szólni? Az alaplapokhoz legtöbbször csak egy párlapos füzet jár, amiből a CMOS-ról csak alig esik szó, különösen az 'elvadultabb' opciókról. Én valamivel (khm.) többet fogok szólni erről az egészről, de sajnos minden lehetséges BIOS opcióról persze nem lesz szó. Természetesen mindenki saját felelősségére piszgálja a saját CMOS-át. Javaslom a CMOS mentést, és a CMOS reset jumper megkeresését mielőtt belenyúlsz. ÉN SZÓLTAM!

Egy hasznos program az AMISETUP, ami regisztrált felhasználóknak egész részletes infókat osztogat. Nem regisztrált állapotban is jó lehet sok mindenre, mert egy csomó opciót tudunk módosítani, amit a BIOS setup nem hagy.

BIOS: **B**asic **I**nput **O**utput **S**ystem. Minden számítógép hardvernek szoftverrel kell dolgoznia (különben az "ócskavas" titulust kaphatja meg, esetleg a "roncs" címre pályázhat). Ehhez kell valamilyen nagyon alapszoftver, ami lehetővé teszi, hogy a ki- és bemeneti eszközöket valamilyen szinten kezelje. (Ez néha értelmetlenül magas szintet ér el, mint az AMI WinBios beépített egérmeghajtója) Természetesen az sem árt, ha átnézi a gépet, hogy működik-e egyáltalán. Ezt nevezik POST-nak (Power On Self Test). Néhány régi PC képtelen kezelni bizonyos új eszközöket, mert a BIOS képtelen kezelni. Ilyenkor valamilyen szinten egy meghajtót kell installálnunk: ez lehet az alaplapi BIOS kicserélése (mai árak mellett inkább az egész alaplapé), saját BIOS-sal rendelkező kártya, és szoftver meghajtóprogram.

CMOS: **C**omplementary **M**etal **O**xide **S**emiconductor. A BIOS feladatai elvégzéséhez bizonyos paramétereket, a hardver beállításait elmenti egy kis (64-128) CMOS RAM-ba. Ez a CMOS-t egy elem táplálja, így aztán nem veszti el kikapcsoláskor a tartalmát. Természetesen lehetne NVRAM-ban is tárolni, de valamilyen okból (talán az NVRAM ára) ragaszkodnak ehhez a régi megoldáshoz. Az NVRAM egy cseles valami, mert egy EEPROM mellé egy RAM van huzalozva, és a RAM-ban lehet írni/olvasni, kikapcsoláskor pedig az EEPROM-ba írja a RAM tartalmát. (Ehhez akár egy kondenzátor is adhat elég feszültséget) Eleinte a CMOS az óra IC része volt, mostanra (általában) beolvadt a chipset-nek nevezett igen bonyolult, sokfunkciós IC-be. Igazából az elem helyett is inkább egy NiCD aksit használnak. Sőt, a Dallas Semiconductor egyik Nov-RAM-nak nevezett technológiája is terjed: itt egy 10 év élettartamú lítiumcellát ragasztottak a chipbe.

Chipset: Mint említettem ez egy igen bonyolult IC, rengeteg funkcióval, de néha több IC-vel valósítják meg. Általában ebben az IC-ben van a buszmeghajtó (ISA, MC, EISA, VLB, PCI) elektronika, a memóriavezérlő logika, a cache memóriát kezelő egység, billentyűzetvezérlő, a PIC (Programmable Interrupt Controller), a DMA, stb. stb. Különböző típusú chipset-hez külön BIOS-nak kell tartoznia. Néhány rendesen integrált alaplapon csak a CPU, a chipset, a két BIOS IC (BIOS és billentyűzet BIOS), egy óra IC, és egy csomó memória IC: részben cache memória , és normál memória.

Ha bekapcsoljuk a gépet, először a POST fut le, mint említettem. Ha ez nem sikerült, akkor az AMI BIOS csipogni kezd:

Csipogások száma:

1: DRAM frissítési hiba. Az alaplapi DRAM kezelő kihalt.

2: Paritáshiba az első 64K-ban. Vagy a DRAM kezelő vagy az alaplapi RAM hibás, esetleg csak nincs rajta paritás IC. Mindenki figyelmét felhívnám, hogy ne a paritás IC-n spóroljunk, mert nagyon megszívjuk! Az árkülönbség nem olyan nagy a 32 és 36 bites modul között, és a "titokzatos" PC elszállások egy (nagy?) részét egy bithiba okozza, ami a DRAM-ban következett be. A fizikai, ténylegesen tönkrement IC-ken kívül vannak, a nem reprodukálható ún. "soft" hibák. A DRAM tokja alfa részecskéket bocsát ki, és ezek elég "zajt" okozhatnak, hogy olvasásnál bithiba lépjen fel. Ez után a frissítésnél ez a bit visszaíródik, így válik a hiba "állandóvá". Ha írunk ebbe a cellába, akkor persze eltűnik, ezért "soft" hiba. (Ha "hard" hiba, akkor semmilyen szoftveres megoldás nem segít). Ha van paritás (esetleg ECC azaz hibajavítás), akkor legalább észlelhetjük a hibát. DOS alatt kapunk a BIOS-tól egy ocsmány hibaüzenetet, de a hiba nem tud tovaterjedni. (Mert a hiba lehet pl. egy adatállományban is, ezt vinyóra mentve eléggé sikerül tartósítani a hibát) Valami Unix rendszer alatt jó esetben csak egy task döglik meg (mert a rendszer azonnal lelövi, amint paritáshiba keletkezik), ha pedig a rendszermagban következett be a hiba, akkor az egész rendszert leáll. Ha pedig ECC memória van a gépben, akkor jön a jó móka:

"soft error corrected at address 0x00343487 pattern 0x0004000"

Nemcsak megtalálja a hibát, hanem ki is javítja! A Pentium-okban (64 bites darabokat olvas a memóriából) pedig a paritással bíró SIMM-eket egy jó chipset automatikus ECC memóriának hasznosít, ez a chipset árában szinte nem jelent különbséget. Még egyszer: ha játékon kívül bármire használni akarod a gépedet, akkor ne azon a pár ezer forinton spórolj, amit a paritás jelent!!! Sajnos megjelentek hamisított paritással bíró SIMM-ek, amik egyszerűen kiszámolják a kiolvasott bitek paritását, és azt adják vissza. Az egyetlen megoldás az, hogy egy IC katalógusban megnézzük az IC-ket...

3: 3 csipogás az első 64K RAM-ban jelez hibát.

4: Az időzítő IC kihalt.

5: CPU hiba.

6: 8042 — A20 kapu hiba. A CPU nem tud védett módba kapcsolni.

7: Virtual Mode Exception hiba. A CPU egy Interrupt Failure védelmi hibát jelzett.

8: A videómemóriában írás/olvasási hiba. Ez az egy nem végzetes hiba.

9: ROM-BIOS Checksum hiba. A ROM IC-k tönkrementek.

10: CMOS Shutdown regiszter hiba. Valószínűleg a CMOS visszaadta lelkét teremtőjének.

11: Külső cache hiba.

1 hosszú sípszó: Minden rendben lefutott.

1 hosszú&2 rövid: Videókontroller hiba. A videó ROM halt ki feltehetően.

1 hosszú&3 rövid: Ez is a videórendszerben talált hibát. A DAC vagy a RAM pusztult ki.

2 rövid: A POST nem sikerült.

Ha valamelyik üzenet előkerül, akkor próbáljuk a hibásnak jelzett egységet újra a helyére tenni, mert lehet, hogy egyszerűen rosszul tettük a helyére. (SIMM moduloknál gyakori, de van aki a CPU-t is fordítva teszi a helyére)

Most már megpróbálhatnánk belépni a CMOS setup-ba. Ez általában a DEL, ESC, CTRL+ESC, CTRL+ALT+ESC gombokkal történik a POST alatt/utána. Néha a CTRL+ALT+ESC bármikor beléptet a setup-ba. Az AMI BIOS-ok egy részénél a bekapcsolástól folyamatosan nyomva tartott INS gomb törli vagy átugorja a kiterjesztett részek tartalmát. Ez régebbi AMI BIOS-oknál igen hasznos, ahol az XCMOS-nál közvetlenül a regisztereket lehetett babrálni leírás nélkül...

A standard CMOS Setup képernyőről nem írnék sok okosságokat, mert teljesen felesleges. Az egyetlen érték ami ismeretlen lehet, az a Wpcomp, meg a Landing Zone. Imádok ösvinyókról írni, de ezeket talán mellőzném, az utóbbi 6-7 évben gyártott vinyókat úgyse érdekli, mit írunk ide. A 92 második féléve óta pedig az összes BIOS IDE vinyó detektáló rutinnal is fel van szerelve, szóval még annyit se kell törődnünk vele, mint eddig. A billentyűzet (tesztjének) letiltása valamilyen server-ben lehet értelmes.

No akkor következzen az érdekesebb rész, az ADVANCED CMOS SETUP, ill. (BIOS FEATURES SETUP AWARD típusoknál. Sajnos nehéz egyertelműen elhatárolni, hogy melyik opciók hol fordulnak elő, például az AMIsetup meg sem kísérel dönteni. Ha van egy Auto Configuration opció, azt kapcsoljuk ki, mert különben nem babrálhatunk bele semmibe. A BIOS piszkálása előtti biztonsági teendőkről már szóltam — csak tömören megismételném: ne engem meg a CoV-t szidd, ha valamit elbabráltál. Minden BIOS más, azonkívül senki nem mondta, hogy az úgy van, ahogy én leírtam. (Bár ez utóbbit remélem!)

TYPEMATIC RATE PROGRAMMING: Ha a billentyűzetünk támogatja, akkor lehet programozni a sebességét.

TYPEMATIC RATE DELAY (ms): Milyen hosszan kell lenyomva tartani egy billentyűt, hogy ismételni kezdje.

TYPEMATIC RATE: Az ismétlődés sebessége karakter/másodpercre vetítve.

ABOVE 1 MB MEMORY TEST: Az 1MB feletti terület ellenőrzése. Ajánlott kikapcsolva tartani, mert semmi értelme. Egyrészt elég sokáig tart, másrészt például a HIMEM.SYS 6.2 DOS óta amúgy is átnézi a memóriát. Ha memóriahibára gyanakodunk, akkor minden memóriamenedzser nélkül egy jó diagnosztikai programmal fussunk végig a memórián hibák után.

MEMORY TEST TICK SOUND: Hagyjuk Enabled-en, ilyenkor szépen kerreg memóriaellenőrzés közben (ha nem kötöttétek ki a hangszórót, mint én). Ez jó arra, hogy halljuk, a gép megy, és egy idő után megszokjuk a sebességét, és ha piszkálni próbáljuk a gépet, akkor meghalljuk, hogy gyorsabb/lassabb lett.

MEMORY PARITY ERROR CHECK: Említettem már, hogy érdemes bekapcsolva tartani, és ehhez a körülményeket megteremteni. Az Intel Triton (zseniális!) nem támogatja a paritásellenőrzést, csak a Triton II. A GUS meg nem hajlandó SB-t emulálni, ha ki van kapcsolva!

HARD DISK TYPE 47 RAM AREA: A 47-es típusnak nincs szabványos helye. A 0:300 mindenesetre az effajta BIOS kiterjesztéseknek van fenntartva, és a legtöbb mai kártya nem szemetel ide. Így nyugodtan tehetjük 0:300-ra. A DOS 640kb-jéből nem érdemes ezzel 1kb-t rabolni.

WAIT FOR <F1> IF ANY ERROR: Amikor a gép POST-ol és olyan hiba történik, amitől még működőképes a kimeneti rendszer, akkor kiírja a hibát. Megkér arra is, hogy nyugtázzuk a hibát az F1 leütésével. Ezt letilthatjuk, de általában nem érdemes. Billentyűzet nélküli server gépeknél viszont igen.

SYSTEM BOOT UP NUMLOCK: A Numlock be/kikapcsolt állása boot előtt. Saját személyes ízlésünk dönthet nyugodtan e kérdésben. A DOS 6.x-ben lehet egy NUMLOCK= parancssor a CONFIG.SYS-ben, ami ezt az opciót eléggé feleslegessé teszi.

NUMERIC PROCESSOR TEST: Ez egy cseles opció lehet. Ha van koprocink (486DX, Pentium, Pentium Pro procikban beépített), akkor kapcsoljuk be, különben ki. És hogy miért cseles? Mert a legtöbb DOS extender nem fut, ha van koproci a gépben és ez ki van kapcsolva. Valószínűleg valamilyen bekapcsoló vagy hasonló utasítás van a háttérben.

WEITEK COPROCESSOR: Ha Weitek koprocink van, akkor kapcsoljuk be. Mivel a Weitek procik egy olyan memóriaterületen át komunikálnak ami csak védett módban érhető el, ezért normál DOS alatt meglehetősen kevés hasznát látjuk ennek a segédchipnek.

FLOPPY DRIVE SEEK AT BOOT: Szereted a frissen sült floppy meghajtót? Ha nem, akkor kapcsold ki ezt az opciót, mert feleslegesen terheli az egész fejmozgató mechanizmust és a fejet. Ez is egy őskövület. (Vannak zseniális BIOS-ok, ahol csak AMISETUP-pal lehet ezt kikapcsolni)

SYSTEM BOOT SEQUENCE: Melyik meghajtón keres először operációs rendszert a rendszer. Ha ezt C:,A:-re állítjuk, akkor az összes "tiszta" boot vírus ellen egy egész hatékony megoldást sikerült találnunk. Persze vannak olyan állatkák is, amik file-ban és boot szektorban is terjednek (de bunkó!). Viszont ha valami elromlik, akkor vissza kell állítani, hogy boot lemezt tudjunk használni. Ha éppen egy olyan ember gépén állítottuk át, aki nem ismeri a CMOS setupt, akkor az sajna nem fog tudni mit kezdeni vele. Ha meg C:,A:-n van, és sikerült egy boot vírust összeszednünk, akkor hihetjük azt, hogy tiszta lemezről boot-oltunk, amikor valójában a vírusos vinyóról sikerült.

SYSTEM BOOT UP CPU SPEED: Általában a HIGH megfelelő, ha boot gondjaink vannak, próbáljuk ki a LOW beállítást. A Ctrl-Alt-+ is állíthatja High-ra.

EXTERNAL CACHE MEMORY: Ugyanúgy, mint az előzőt, ezt is csak akkor kapcsoljuk ki, ha valami gond van. Különösen overclock/proci csere után fordulhat elő, hogy túl lassúvá válik a cache ram, és nem képes jól működni. Szerencsére a modernebb BIOS-okban állítható a cache wait state-ek (erről később) száma is, így nem kell mindjárt kikapcsolni. Egyébként géplassító opciónak (pl. egy régebbi játéknak) is ideális.

INTERNAL CACHE MEMORY (CPU INTERNAL CACHE): Ezt csak akkor kapcsoljuk ki, ha nagyon le akarjuk lassítani a gépet. Esetleg az OS/2 install csak akkor fut le, ha ez is le van kapcsolva, az előzővel előtt. de az OS/2 fut rendesen. Ez az install sajnos ilyen. Mindkét cache-re igaz, hogy ha olyan procin/alaplapon kapcsoljuk be, ahol nincs a megfelelő cache, akkor a gép valószínűleg nem nagyon fog menni.

Ezt a két utolsó opciót néha összevonják:

CACHE MEMORY: Disabled/Internal/Both. Kikapcsolt/csak belső/mindkettő.

FAST GATE A20 OPTION: Ez egy nagyon szép állatfajta. Az XT összesen 1MB memóriát tudott címezni, amihez ugyebár 20 címvonalra van szükségünk. 2-nek a 20. hatványa az pont 1048576, ami az 1MB byte-ra átszámolva, és mivel bináris írjuk le a címet, ezért 20 jegyre lesz szükségünk, azaz 20 címvonalra. Ezeket A0-tól A19-ig számozzuk. Az AT-nél a védett mód eléréséhez pontosan az kell, hogy a 21., azaz az A20 vonal engedélyezve legyen. DOS alatt pedig az A20 bekapcsolásával válik elérhetővé a HMA. Ez a szegmenscímzésből következik, az FFFF:—X alapállapotban a 0000-s szegmensbe mutat a túlcsordulás miatt. Viszont ha van 21. címvonal, akkor az első 65520 byte elérhető valós módból is ezzel a bizonyos FFFF:—X címzéssel. A kérdés már csak az, hogy ki fogja kapcsolgatni ezt a bizonyos vonalat. Ugyan teljesen érthetetlennek tűnik, de a billentyűzet vezérlő 8042-es proci kapcsolgatja. Ez egy elég lassú valami, így ez a kapcsolgatás is igen lassú. Azonban 286 felett már sok más, gyorsabb mód is van erre. Mivel az A20 kapcsolgatása viszonylag sűrűn történik meg egy 386-os memóriamenedzser jelenlétében, ezért a billentyűzet vezérlő lassúnak bizonyulhat ehhez. Ez billentyűzethibákat fog okozni, amiből a "leragadt shift" a legismertebb, ezt javítja ki ennek az opciónak a bekapcsolása. A HIMEM.SYS-nek lehet, hogy meg kell mondani, hogy a kapcsolgatásnak most már van másik módja, ez a /MACHINE kapcsoló. Ennek részleteit megtaláljátok a DOS kézikönyben, de mivel ez ritkán szükséges, ezért nem is vesztenék rá szót.

TURBO SWITCH FUNCTION: A turbo kapcsoló engedélyezése. Nem érdemes bekapcsolva tartani.

PASSWORD CHECKING OPTION: Jelszóellenőrzés. A rendszerhez ill. a setuphoz való hozzáférést tilthatjuk le. Természetesen ebben ne bízzunk meg, mert aki nagyon bele akar nézni a rendszerbe, az ettől még megteheti. Az AMI rendszereken a default jelszó AMI. Award esetén BIOSTAR vagy újabb verziókban AWARD_SW jelszavak általában jók joker jelszónak — így ez teljesen használhatatlan. (Az egyik party-n teszteltem: a kintlévő összes (10+) AWARD-os gépet nyitotta az AWARD_SW...)

SHADOW MEMORY CACHEABLE: A RAM gyorsabb, mint a ROM. Ha ezt még cache is segíti, az csak jó — DOS alatt. Mivel a Linux és más hasonló rendszerek nem használnak BIOS-t (Win95 IGEN!) ezért a shadow ilyenkor értelmetlen, mert csak a memóriát falja.

VIDEO ROM SHADOW C000,16K: Mint már sokszor leírtuk, alaphelyzetben 0x0A0000-0x0FFFFF területen alaphelyzetben nincs RAM, mert ez a különböző bővítőkártyáknak van fenntartva. (Az Intel egyik, 1978 táján kiadott dokumentumában arról ír, hogy 640K-nak minden single-user alkalmazáshoz elegendőnek kell lennie, a szegmentált memóriamenedzselés miatt.) A legtöbb gép azonban itt "elrejti" a RAM-t, ezért "hiányzik" oly' sok gépen 384K. Pl.: a BIOS csak 16000K-ig számol 16384 helyett 16M esetén, ill. 7808K-ig 8MB esetén. Ezt a RAM-t felhasználhatjuk egy kis gépgyorsításra. A BIOS általában lassú EPROM-ban: 120-150ns, 8-16 bit szélességű IC-ben tárolódik. A RAM ezzel szemben 60-80ns általában, és 32 bites elérésű. A Shadow on állása mellett a ROM tartalom átmásolódik a RAM-ba, és az használódik a ROM helyett azontúl. Természetesen csak Video BIOS-sal rendelkező gépeken van értelme ezt az opciót használni, azaz EGA/VGA kártyákkal. Az újabb, ún. Flash BIOS IC már eléggé gyors, azonban csak a rendszerbusz sebességével lehet elérni, aminél a memóriaelérés sokkal gyorsabb. Olyan BIOS-oknál ahol amúgy is "elveszik" az a 384K, nem is veszíthetünk ezt bekapcsolva. Természeten a Flash BIOS felújításához lehet, hogy ki kell kapcsolnunk ezt az opciót ideiglenesen. Vannak ezenkívül még olyan kártyák is, amik nem a "szabványos" címekre telepednek, ilyenkor a kártya saját programját kell használnunk a shadow végrehajtásához. Bizonyos rendszerek sajnos szeretnek kipusztulni, ha a BIOS-t shadow-zzuk, a legismertebb az Xfree86. Legcélszerűbb nem shadow-zni amúgy sem a 386 Unix-ok alatt, mert — mint már említettem — azok úgyse használnak BIOS-t.

Néhány kártya BIOS-a vagy egyéb memóriája nem csak a a0000-fffff címre pakolja be magát, hanem közvetlenül a 16MB alatti tartományba is. Bizonyos BIOS-ok (jellegzetesen a PCI sínhez készültek) képes ezeknek egy lukat fenntartani a címtartományban. Ezt a lukat például megfelelő cím és hosszal (Ez csak 2 hatvány lehet, 2k-1MB) adhatjuk meg. De van amikor egyszerűen a 14-16MB közötti területet lehet luknak kijelölni. Ide kapcsolódik még a

256/384KB MEMORY RELOCATION: Ez az A000, B000, D000, E000 szegmenseket mozgatja a kiterjesztett memória végére. (384K-nál az F000 szegmenst is) Ezeken a területeken nem lehet shadow-t alkalmazni, és sajnos gyakran csak a max. 1Mbit-es DRAM-ig működik. Lehetséges, hogy az OS/2 és a Windows sem fut e mellett. Viszont az eredményül kapott 256k/384k megéri a mygülődést.

VIDEO ROM SHADOW C400,16K: Ez egy másik szegmenese a videó memóriának. Enabled ajánlott itt is, de a fentiek mind igazak ide is.

ADAPTOR ROM SHADOW C800,16K: Ezt viszont tegyük Disabled-re. Ezeket a címeket (C800-EC00) a hálózati meg egyéb speciális kártyák használják. Egyáltalán nem jó ötlet minden területet shadow-zni. Például a hálózati kártyák RAM puffere ezt kifejezetten nem viseli el. Viszont a legtöbb másodlagos videókártya ezt a címet használja, és mivel általában lassúak, — legtöbbször Hercules — ezért a shadow-zás sokat emel rajtuk. Még egy tipp, csakis profi buherátoroknak: ha olyan BIOS-unk van, ami képes az írás letiltása nélkül shadow-ozni, akkor lehet UMB blokkokat kreálni ezeken a területeken. Ezek lényegesen gyorsabbak lesznek, mint amit a V86 üzemmódot használó 386-os managerek előállítanak. (QEMM386, 386MAX, NETROOM, EMM386)

ADAPTOR ROM SHADOW CC00,16K: Disabled. Néhány vinyómeghajtó használja ezt a területet.

ADAPTOR ROM SHADOW D000,16K: Disabled. A legtöbb hálózati kártya (NIC — Network Interface Card) alaphelyzetben itt működik.

ADAPTOR ROM SHADOW D400,16K: Disabled. Néhány 4 floppy meghajtót is kezelő kontrollerkártyának van egy BIOS-a a D400-D7FF címeken.

ADAPTOR ROM SHADOW D800, 16K: Disabled.

ADAPTOR ROM SHADOW DC00, 16K: Disabled.

ADAPTOR ROM SHADOW E000, 16K: Disabled. Ide lehet például tenni az EMS frame-t, mert valószínűleg nem lesz útban senkinek.

ADAPTOR ROM SHADOW E400, 16K: Disabled.

ADAPTOR ROM SHADOW E800, 16K: Disabled

ADAPTOR ROM SHADOW EC00, 16K: Disabled. Azok az SCSI kártyák, amiknek e címen BIOS ROM-juk, azok gyorsulhatnak ha engedélyezzük. Viszont amelyikeknek RAM-ja van, azok pedig nem fognak működni, ha ez engedélyezve van.

Néhány SCSI kártya nem használ I/O címeket, hanem olyan "BIOS" címeket tart, amelyek írhatóak. Ezek valójában I/O portok, így sem shadow-zni, sem cache-elni nem szabad őket. Mindenképpen jó tanács a SCSI kártya dokumentációját tanulmányozni ilyen trükkök után. (Az igen elterjedt Adaptec kártyák szerencsére semmi ilyet nem tesznek)

SYSTEM ROM SHADOW F000, 64K: Ez itt a rendszer BIOS shadow-zása. Azt hiszem van annyi gyakorlatotok, hogy kitaláljátok: DOS/Windows alatt kapcsoljuk be, különben meg kapcsoljuk ki.

BOOT SECTOR VIRUS PROTECTION: Disabled. Ez nem véd a bootvírusoktól, csak minden bootszektor írást engedélyeztet a felhasználóval. Természetesen csak DOS/Windows alatt van értelme, és csak olyan vinyókkal, amit az alaplapi BIOS kezel. Az SCSI/ESDI eleve nem ilyen, és elég sok saját BIOS-os ATA-2 (EIDE) vezérlő is van. Rendkívül idegesítő tud lenni ha pl. OS/2 Boot Manager-t használunk, mert annak muszáj beleírnia. A SYSTEM BOOT SEQUENCE: C:,A:-ra állítása elegendő. Ha nagyon paranoiásak vagyunk, akkor esetleg berakhatunk egy VIRSTOP-ot az F-prot-ból vagy valami hasonló rezidens víruskeresőt.

ChX

WORKS FOR WINDOWS '95

Nagy reményekkel kezdtem hozzá a *Microsoft Home* család legújabb tagjának, a *Works for Windows 95*-nek installálásához. Véleményem szerint ugyanis a Microsoft fejlesztő csoportjai között a Home stábja az egyik legépkézlábabb társaság. Bizonyíték erre az *Encarta 95* vagy a *Publisher 3.0* (ez utóbbi sajnos még csak béta). Azt reméltem, hogy ezekhez hasonlóan a Works is gyors, kis méretű, de sokat tudó program lesz.

Első benyomásaim alapján úgy látszott, hogy túlzottak voltak a reményeim. Az installálás ugyanis 25 MB-ot vett igénybe, és hát az ablakok sem csattogtak szemkápráztató gyorsasággal. Közelebbről szemügyre véve a programot azonban rájöttem, hogy nem olyan rossz a helyzet. A programfile-ok valójában csak 5 megát foglalnak, a többit a wizardok, helpfile-ok, clipartok és egyéb kiegészítők foglalják. A sebessége is egészen jónak mondható, a wizardok kivételével sehol sem volt zavaróan lassú, a gyorsaság egyébként is elég relatív fogalom a Windows 95 alatt. És hogy mennyit tud a program? Nézzük, mit is tartalmaz.

Először is van benne egy leegyszerűsített Word szövegszerkesztő, és egy leegyszerűsített Excel táblázatkezelő. (Rosszindulatú személyek ugyan azt mondanák, hogy nem leegyszerűsített, hanem lebutított, de véleményem szerint a felhasználók nagy többsége még annyi opciót sem használ ki teljesen, amennyi a Works-ben rendelkezésre áll, nemhogy az Office teljes menürendszerét.) Nagy meglepetésemre, található benne egy egyszerű, de jópofa kis adatbáziskezelő is. (Kizártnak tartom, hogy ezt az Accessből írták volna át, de ha mégis, hát az anyja sem ismerne rá.) Végül és utolsósorban tartalmaz még egy kommunikációs modult.



A Works indításakor először a *Task Launcher* bukkan fel, ahol meg kell határoznunk az elvégzendő feladatot. A *Task Wizards* menüben rengeteg tevékenységhez található sablon különféle kategóriákban (pl. üzlet, háztartás, stb), az önéletrajz írásától kezdve a személyes vagy üzleti telefonkönyv létrehozásáig. A feladat kiválasztása után a wizard a felhasználó opciói alapján testre szabja, létrehozza és megnyitja a szükséges állományokat.

Megtekinthető a korábban már létrehozott állományok listája (*Existing documents*), s ezek közül bármelyik egyetlen gombnyomással újra megnyitható. Ha tiszta lappal szeretnénk indulni, akkor a *Work Tools* menüben kiválaszthatjuk a használni kívánt programrészt a már említett négy közül.



Lehetőség van a *Task Launcher* kihagyására is, ha az opcióknál megadjuk, hogy egy elmentett munkaterület (workspace) betöltésével induljon a Works. Így automatikusan megnyitásra kerülnek a munkaterület elmentésekor használt állományok, és megfelelően beállítódnak az ablakok.

A szövegszerkesztő (Word Processor)

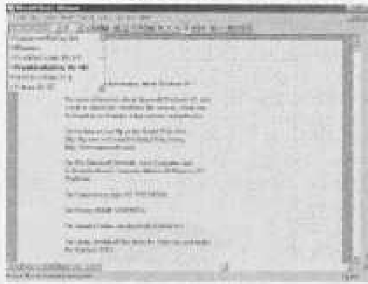
Mint már említettem, a szövegszerkesztő gyakorlatilag a Word leegyszerűsített verziója, a felülete és a menürendszere szinte teljesen megegyezik azzal. Természetesen a menürendszerből hiányoznak a Works által nem támogatott funkciók. Tudja olvasni a Winword 6.0 dokumentumokat, ami egyébként teljesen megegyezik az Office 95-ben található Winword 7.0 formátumával. Sajnos ugyanezt menteni már nem tudja, csak a Winword 2.x és a DOS Word formátumokat. Természetesen tud olvasni és menteni néhány elterjedtebb formátumot, például WordPerfect, WordStar, RTF, TXT.

A szövegformázó parancsok között minimális változás a Word parancsaihoz képest. Nincs például kettős aláhúzás, a margók beállításakor nem lehet megadni a könyvkötés szélességét, egyszerűbb lett a több hasábos oldal beállítása, vagy fejléc és lábléc megadása. Lehetőség van a formátumok elmentésére és visszatöltésére, a Works-ben ezt a funkciót *Easy formats* névre keresztelték át.

Újítás, hogy a toolbaron lenyitható fontlistában minden betűkészlet neve a saját típusával van kiírva. Ez persze néha zavaró is lehet, mert a symbol készletekből nem sok látszik, továbbá a fontok állandó töltögetése lassítja a listában való lapozást. Szerencsére a *Format/Character* menüben a hagyományos módon is meg lehet adni a betűtípust.

A Word-ben megszokott módon a szövegbe beilleszthetők táblázatok, grafikonok, ClipArt, WordArt, képek, megjegyzések, illetve bármilyen regisztrált OLE object. Az Office kezeléséhez hasonlóan, ha a beillesztett elem szintén Works állomány (pl. egy táblázat), akkor ezt aktiválva átalakul a menürendszer az elem típusának megfelelő parancsokra.

Az eszközök (*Tools*) között megtalálható a helyesírás-ellenőrző, a szinonima-szótár, és a szóelválasztó, valamint formanyomtatványok, körlevelek készítése. Érdekes lehetőség, hogy a szövegből kijelölt címszó alapján (*Lookup reference*) keresni tud az Encarta és a Bookshelf adatállományaiban.



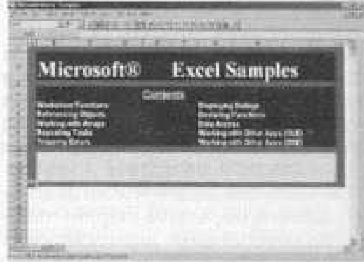
Sajnos az *AutoCorrect* és az *AutoFormat* hiányzik a Works-ből, pedig ezek tényleg tipikusan olyan funkciók, amelyek elsősorban nem a profik, hanem az egyszerű felhasználók számára jelentenének nagy segítséget.

A táblázatkezelő (Spreadsheet)

A szövegszerkesztőhöz hasonlóan a táblázatkezelő is szinte teljesen megegyezik a "nagy testvérrel". Első pillantásra meg sem lehet különböztetni az Excel-től, a felülete és a menürendszere ugyanúgy épül fel.

A kompatibilitás oly mértékig terjed, hogy tökéletesen tudja olvasni és írni az Excel állományokat. Képes az elterjedtebb formátumok, mint a Lotus 1-2-3, dBase, stb kezelésére is.

Teljes mértékben tartalmazza az Excel alapfunkcióit, a cellák kezelése, számítások elvégzése, a formázások ugyanúgy történnek. A képletek írásához az *Easy Calc* nyújt segítséget, és lehet grafikonokat készíteni, bár nem olyan sokfélét, mint az Excel-ben.



Nincs benne a VBA programozási nyelv és a párbeszéd-ablak tervező, de tapasztalataim szerint ezeket a funkciókat amúgy sem szokták használni sem a kezdők, sem a profik. Az egyszerű felhasználónak ritkán van igénye ilyen speciális lehetőségekre, a profik igényét viszont ez már nem elégíti ki, ők inkább valamilyen fejlesztőrendszert használnak.

Az adatbáziskezelő (Database)

Ahogy már korábban is mondtam, meglepett hogy a Works adatbáziskezelőt is tartalmaz. Nem azért, mintha nem lenne rá szükség, hanem azért, mert a felhasználók általában nem szokták átlátni a táblázat és az adatbázis közötti különbséget. Az alábbiakban néhány szóban kifejtem, hogy miért érdemes adatbázist használni. (Attól eltekintve, hogy muszáj, mert a telefonkönyvek mindig adatbázisban vannak, a kommunikációs rész is azt használ.)

A táblázatkezelőkben egy tételt általában egy sorban tárolnak, az adatbázisban ezt rekordnak nevezik. A rekordok nagy előnye a sorokkal szemben, hogy egyértelműen azonosíthatók, mindig lehet tudni, hogy hány rekord van, és hogy melyik melyik. A táblázatkezelőben nekünk kell figyelni arra, hogy melyik az utolsó sor, hány soros a fejléc, nincs-e

a valahol üres sor. Ha egy rendezett listába, például egy névsorba be kell szúrni egy új tételt, a táblázatkezelőben ez elég kényelmetlen. Az adatbázisban viszont nem kell azzal foglalkozni, hogy fizikailag hova kerül az új rekord, majd amikor kilistázzuk a névsort, biztosan a megfelelő sorrendben lesz.



Az egy tételhez tartozó adatokat a táblázatkezelőben oszlopokban tároljuk, az adatbázisban pedig mezőkben. Az egyik fő különbség a mező és az oszlop között, hogy a mezőknek saját azonosítónevük van. Ha be kell szúrni a táblázatba egy új oszlopot, elcsúszhatnak a számítások hivatkozásai. A rekordban viszont akárhány mezőt akárhová szúrunk be, a neve alapján mindegyik egyértelműen azonosítható. A másik fő különbség a mező és az oszlop között, hogy a mezőknek típusuk van. A mező típusa meghatározza, hogy annak milyen tartalma lehet, ez segíti a hibás adatbevitel elkerülését, és könnyebbé teszi a számításokat.

Az adatbázisba a rekordok felvitele nem csak táblázatos formában lehetséges, hanem meg lehet tervezni tetszés szerinti adatbeviteli képernyőt (*Form design*), s ezen az ablakon (*Form*) keresztül kényelmesebben, és hibaellenőrzéssel lehet bevinni az adatokat.

Miután feltöltöttük az adatállományt, tetszőleges keresési feltételek alapján (*Filters*) kiválaszthatjuk a szükséges rekordokat. Ezen rekordok alapján készíthetünk egy jelentést (*Report*), amelyben tetszőleges rendezés és csoportosítás után a kívánt formátumban nyomtathatjuk ki az eredményt. A csoportosítás arra használható, hogy bizonyos értékek alapján részeredményeket lehessen számítani. Például ha a kiadásaimat egy adatbázisban tárolom, akkor a kiadás dátumának hónapja alapján csoportosítva a rekordokat, megkaphatom, hogy havonta összesen mennyi kiadásom volt. Mivel teljesen változó, hogy egy hónapban éppen hány tétel kiadásom van, ugyanezt a feladatot táblázatkezelőben csak rendkívül körülményesen lehet (ha ugyan lehet) megoldani. Az összesítésen kívül más számításokat is lehet végezni, például átlagérték, darabszám, minimumérték, maximumérték.

Természetesen adatbáziskezelőként a Works meglehetősen fapados megoldás, főként azért, mert nincs programozási nyelve, és nem lehet relációkat megadni az adatbázisok között. Azt is sajnálattal kellett tapasztalnom, hogy nem kezeli a Microsoft saját adatbázis formátumát, az MDB-t. Gyakorlatilag a dBase III és a dBase IV állományokon kívül semmilyen adatbázist nem ismer, bár tud importálni text file-okból, és a korábbi Works verziókból.

Tetszett viszont, hogy az Access "számláló" (*counter*) típusával ellentétben, amely automatikusan egyesével nő minden új rekord bevitelekor, a Works egy "sorozat" (*serialized*) típust használ, s itt meg lehet adni tetszőleges kezdőértéket és növekményt.

A kommunikációs modul (Communications)

Ez a programrész elsősorban a modemes telekommunikációt támogatja, magyarul egy közönséges terminál, de a faxmodemeken lehetőség van fax küldésére is. Elméletileg lehet vele üzeneteket (E-mail) küldeni, de csak a MS Exchange-en keresztül, ami nem része a Works csomagnak.

A terminál a sima TTY megjelenítésen kívül támogatja az ANSI és a VT100 emulációt. Továbbá ismer még két kevésbé elterjedt VT emulációt, de ezzel ki is merült az összes tudása, pedig szerintem nem ártott volna legalább egy Avatar módot beletenni. (Az Avatar egy időben rendkívül népszerű volt, mert sokkal tömörebb kódokat használ mint az ANSI, és bizonyos feladatokra még ma is sokan használják.)

A file átvitelhez Kermit, Xmodem, Ymodem és Zmodem protokolok állnak rendelkezésre. Ez gyakorlatilag teljesen elegendő is, mert mostanában a BBS-eken a Zmodem használata a legelterjedtebb, sikeresen kiszorította a régi Xmodem szabványt. (Ez nem is csoda, figyelembe véve a kettő közötti sebességkülönbséget.) A nagygépes hálózatokban még ma is a Kermit a szabvány, bár elvétve lehet találkozni Zmodem protokollal is.



A terminál támogat még néhány alapvető funkciót, mint a beérkező karakterek lementése (*capture*), vagy a hívások automatizálása (*script*).

Mindent összefoglalva, szerintem a Works 95 egészen jól használható rendszer, nagy előnye az Office-szal szemben, hogy jóval szerényebb erőforrásokat igényel, és természetesen jóval olcsóbb. A tudásszintje elegendő az otthon előforduló feladatok elvégzésére, akár hobbi, háztartási, vagy üzleti (pl. egyéni vállalkozók) célokra. Sőt, bátran merem ajánlani olyan irodák számára is, ahol csak egyszerűbb rutinfeladatokat kell elvégezni, mint levélírás, körlevelezés, belső dokumentumok, kisebb nyilvántartások, statisztikák.





Shareware-info

Több olvasónk kérésére elindítunk egy shareware rovatot, reméljük tetszeni fog! (Ha nem, akkor abbahagyjuk) Anyag mindig lesz bőven. Először is a víruskergetőkről.

Mindenki kedvenc **OneHalf** vírusának azonos nevű irtójából érkezett új verzió: 1.55. Ez (végre!) jól irtja ezt a szemetet akkor is, ha több partíció van a vinyón.

F-prot-ból is van új, **2.20**-as. A program már hosszú idő óta a leghasználhatóbb darab, mert nagy hatékonysággal talál és irt ki mindenféle kártékony szemetet a gépből. Egyetlen kis hibájának tartom, hogy kibírhatatlanul lassan fut lemezről, márpedig egy efféle program gyakorta fut lemezről.

TBAV-ból **6.50**-es érkezett. A csomagnak több hasznos eleme van, legismertebb talán a **Tbscan**. Ez majdnem mindent heurisztikusan keres, és talál meg nagy alapossággal. Az új verzió ezt fejleszti tovább, erősen csökkentve a hamis riadók számát. Egy másik roppant hasznos darab a **Tbutil**. Ez egyrész lementi a CMOS-t és a partíciós táblát, hátha később még kell. Másrészt pedig beinstallál egy pici rutint az MBR-be, ami megvizsgálja az Int 13 értékét, a bootsector CRC-t, és a szabad memória nagyságát. Ugyan elképzelhető, hogy ezek stimmelnek, mégis van egy bootvírusunk, de az egyelőre ismeretlen technikát használ. Nem ismert semmilyen olyan módszer ugyanis, amivel úgy lehet bootvírust készíteni, hogy a fenti paraméterek valamelyike ne változzék meg. A **Tbsetup** nevű programmal készíthetünk minden könyvtárba egy anti_vir.dat-ot, amit később felhasználhatunk eredetiség ellenőrzésre és a visszaállításhoz is segítséget nyújthat.

A **QPV 1.7a** már magában is meglehetősen érdekes darab. Még érdekesebb azonban, hogy a törőprogramja is megjelent, legálisnak tekinthető módon, az Internet-en egy orosz emberke jóvoltából. Magában a QPV-ben elsősorban az az újdonság, hogy nyomtatni is tud PostScript printerre, akár színesben is. Azoknak, akik nem ismernék eme kis programocskát: Eredetileg JPEG file-ok igen gyors megtekintésére született, SVGA-t is ismerő képnézegető. Mára azonban többféle formátum mindenféle manipulációjára képes program vált belőle. Ami igazán érdekes, az az, hogy az új PNG formátumot is támogatja. Múlt ősszel az Unisys úgy döntött, hogy 15 éve parlagon heverő szabadalmának érvényt szerez. Ezzel az összes GIF-et használó program írójának fizetnie kellene az Unisys-nek. No persze erre nem fűlt a foga az embereknek, így hát kitaláltak egy új formátumot. Ez lett a PNG, ami először is truecolor, másrészt teljesen szabadon használható, a zip-pel azonos tömörítést használ. Ugyanúgy lehet letöltés közben is találgatni, hogy mi van a képen, mint a GIF-nél. E mellett még rengeteg hasznos (és kevésbé hasznos) dolgot építenek a készülő szabványba, ha megszületik egy (valamennyire) végleges verzió, akkor még részletesen visszatérek rá.

A **Wiz** nevű filekereső is megérdemel némileg hosszabb méltatást. Az első ami már az első futásnál megdöbbentő, az a sebessége. Mivel átlépi a DOS-t, és sávonként olvassa végig a vinyót ha szükséges, meglehetősen gyors tud lenni. E speciális elérés ellenére is dolgozik a legtöbb röptömörítő (**Stacker, D*space**) által kezelt lemezeken, sőt az új 3.5-ös verzió már CD-ken is gond nélkül működik. A keresendő file-okat meglehetősen kellemesen lehet megadni, a DOS wildcard-ok helyett a Unix wildcard-ok egy kis részét használhatjuk. (Egyéként a 4DOS is ezeket használja) E mellett dátumra és méretre is korlátozhatjuk a keresést. A megtalált file-okra pedig ráereszthetünk egy tetszőleges DOS parancsot. E mellett képes archívokba is beleásni, sőt ezt több mélységben is hajlandó megtenni. A megtalált file-okról pedig CRC-t számol (ugyanazt, amit PkZip vagy az Arj), ezeket kijelzi, a végén pedig az összegüket írja ki. Így lehet könnyen, gyorsan ellenőrizni egy teljes partíció másolását. Ezt is megdöbbentően gyorsan csinálja. A mai vinyók méretei mellett egy ilyen program elegendhetetlenül szükséges.

Kedvenc DOS Shell-jeinkből is érkeztek új darabok: Dos **Navigator 1.39** és **Volkov Commander 4.0** (shareware).

A **Volkov**-ban jelentős újításként fedezhetjük fel az Ins gomb ismétlését. Ennek egy hibája van: hihetlen nehéz utána olyan, hasonló programot használni, ami ezt nem tudja. Mindazonáltal köszönetet kell mondanunk *Bajusz Péter* kollégánknak, aki ezt az ötletet '92-ben kitalálta és megírta. (Alapfokú TSR programként minden programozópalánta próbálja megírni az Ins-t ismétlővé tevő programot) Növekedett az angol dokumentáció mennyisége is. Sok hibát javított ki Volkov bátyó, amikkel mondjuk még soha nem volt alkalmam találkozni. ("Windows NT alatt a nem-üres alkönyvtárak törlése helyesen működik" — ilyenfajta hibákról van szó.) Egy fontos dolog jelent még meg: a könyvtárfa automatikus újraolvasása kikapcsolható. Így ha létrehozunk, majd törlünk egy ideiglenes könyvtárat, akkor nem kell bevárnunk néhányszáz könyvtár újraolvasását. Néhány szóban a VC egyéb hasznos tulajdonságairól: Van benne egy TSR Manager, amivel a VC után töltött TSR programokat lehet kidobálni. Ez és minden "extra" letiltható a kompatibilitási gondok megoldására. Betömöríteni menüből tudunk, a !@ szimbólum hatására elkészül egy lista az éppen kijelölt file-okról. (Most van fejlesztés alatt egy segédprogram, ami egy lista alapján jelölné ki a file-okat) Egy másik módszer, néhány file-ra: a Ctrl+I beírja a parancssorba az éppen kijelölt file-ok nevét. Gyakran lehet hasznos az automata szeletelő és összefűző lehetőség is: Ha egy file-t másolunk lemezre és nem fér ki, akkor megkérdezi, hogy folytassa-e (nyilván lemezcsere után) vagy hagyja abba. Amikor pedig olyan file névre akarunk másolni/mozgatni, ami már létezik, akkor megkérdezi, hogy hozzáfűzze-e. Egy praktikus használata ennek Pkzip-pel szeletelt ZIP file-ok vinyón összegyűjtése, ugyanis ez a szeletelés csak annyi, hogy a file következő byte-ja már másik lemezen van. (Ezt az ARJ/RAR/AIN sokkal jobban csinálja) Másik gyakori trükk az, hogy bejelölve néhány file-t (akár *.*-al) egy névre mozgatjuk őket, állandóan a p-t ütve (aPpend), amivel villámgyorsan össze lehet forrasztani sok kis file-t egy nagyobbá. Lekérhetjük még a jobb ill. bal panelen látható könyvtárak elérési útját Ctrl+] ill Ctrl+[gombokkal. Programozóbb hajlamúaknak jól jöhet, hogy hexa üzemmódban működik mind a beépített viewer, mind a beépített editor. Mindezen lehetőségekben az a szép, hogy sokkal kisebb (nincs 64K) és sokkal gyorsabb, mint az NC. (Az NC-féle Wpview keresése igen lassú, nem cache-el másol közben, mint a VC, stb.)

A **DOS Navigator 1.39** sem hozott semmilyen forradalmi újdonságot. Vannak akik nagyon kedvelik rengeteg jó lehetőségéért, de sokaknak nem tetszik. Én az utóbbi pártba tartozom, mert képtelen vagyok átszokni az Alt+betűről az Alt,betűre. Az előbb említett rengeteg lehetőségből néhány: van egy Temp: drive, ahol nem file-okat, hanem azok helyét tárolja a DN. Ezeket később egy helyre másolhatjuk, vagy egy archívba betömöríthetjük. Az archívba tömörítés a DN-ben úgy történik, hogy például ZIP:akarmi.zip file-ba másolunk vagy mozgatunk. Ismeri az ARC, ARJ, BSA, BS2, CHZ, HA, HAP, HYP, LHA, SQZ, ZIP, ZOO, HPK, RAR, LIM, UC2 kiterjesztéseket és az ehhez kapcsolodó tömörítőket. Ismeri még a TDR kiterjesztést is, ami az Arvid videostreamer tartalomjegyzéke. Sajnos nem képes Arvid szalagot (még?) lemezként kezelni. Egy másik, kissé rejtett lehetőség a Ctrl+Enter leütése a .. nevű könyvtáron (mindig a panel tetején van). Ekkor az alsó sorba nem a két pont kerül, hanem az aktuális panel path-ja. A másolás még a VC-énél is gyorsabb, mert nemcsak a normál memóriát, hanem az EMS/XMS-t is igénybe tudja venni. Ráadásul ismer, egy a **Wiz**-hez hasonló direkt lemezelérést is (ez kikapcsolható). A VC összes lehetősége megtalálható itt is, kivévén a TSR manager-t. A beépített DBF nézegetővel a memo mezők is megtekinthetőek. Háttérbe is tehető terminálemulátort is kapunk vele. Teljesen OS/2 kompatibilis, ami meglehetős ritkaság az efféle programok között. Ha e program mellett döntünk, akkor igen sok másik segédprogramra nem lesz szükségünk — viszont meglehetősen nagy méretével és a Norton Commander (klónoktól) szokatlan kezelésével meg kell barátkoznunk. És persze, lehet hogy még mindig van benne egy csomó hiba. A DN legnagyobb baja az volt, hogy állandóan rengeteg bug bukkant fel, mivel ez a verzió még igen új, nem láttam még ilyen értelmű visszajelzést.

A hálózatot járóknak következik néhány hasznos program. Az első mindjárt három, ha nem is túl friss, de elég hasznos program. A **NETRUN** .COM file-okat konvertál végrehajtható (!!) 7 bites szövegfile-okká. Ez egy roppant érdekes mágia, érdemes megnézni a kódot, látni hogy majdhogynem bitenként készült el. Második hasonló is csoda a **NETSEND**, ami futtatható ASCII SFX file-t készít. Azaz fog egy file-t, betömöríti és ASCII szöveg formára kódolja, majd rárak egy szintén ASCII kibontót. A trió harmadik tagja a **NETPIC**, ami önmegjelenítő, szintén levélben GIF képeket készít. Természetesen egy trió mindig négy tagból áll, negyediknek az uu40s.zip (smart uudecoder 4.0) tekinthetjük. Ez egy mindig működő UUdekódoló. A legtöbb másik UUdekódoló lazán behülyül a **Usenet**-ből meg egyéb helyekből kiszedett többrészes UU kódolt file-októl a részek közé iktatott "szemét" fejlécadatok miatt. Ez a program nem akad ki, hanem szép nyugodtan visszakódol mindent, amit csak elétálalunk.

Egészen friss a **Hiew 5.03a**. A **Hiew** egy meglehetősen speciális, de igen hasznos jószág. Először is hasznosítható szövegnézegetésre, mivel négyféle sorvég jelet ismer: A CR/LF-t, ezt tipikusan az MS-DOS rendszer használja sorvég jelzésre; a Macintosh-féle sorvéget, a CR-t; a Unix-os LF-et, és végül a nullás ascii kódú karaktert. Ez így bőven elegendő is, esetleg még a $ karaktert a hülye DOS stringek miatt lehetne betenni. A szövegben természetesen lehet keresni is, erre is nagyon alkalmas a program, ugyanis e téren a leggyorsabb az általam ismert programok között. A keresésen kívül még cserélni is tud a **Hiew**, szintén igen kellemes sebességgel. Ez így magában sem lenne érdektelen, de érdemes továbblépni. A következő üzemmód a hexa nézgetés. Itt már ténylegesen is tudunk szerkeszteni, de sajnos egyszerre csak egy képernyőt. Szintén itt találkozunk először az EXE fejléc nézegető és szerkesztő résszel. Természetesen megadott offsetre is ugorhatunk. Kijelölhetünk egy blokkot is, amit aztán elmenthetünk és vissza is tölthetünk. Ezután következik a legjobb rész: a 386 assembler/disassembler. Sajnos a szerkesztésnél még mindig csak egy képernyőt írhatunk át. Találhatunk itt egy kvázi-assembly nyelven programozható kódolódekodoló részt is. És ami az 5.03-as verzió újdonsága: a keresés történhet wildcard-dal is. Például (Decode üzemmódban) F7 F7 mov ax,? megtalálja a mov ax,555-t is, és a mov ax,sp-t is. A call ?-re keresve megtalálhatjuk a rövid hívásokat, call ?:?-re pedig a hosszúakat. Ha már találtunk egy call v. jmp parancsot akkor nagy örömmel üdvözölhetünk az utasítás mellett egy számot, amit leütve megtekinthetjük, hogy hova is ugrott a program. (Persze ha nem jmp bx volt a parancs...) És végül: több file-t is kezelhetünk a segítségével.

ChX

CoVboy Posta

Hejhó! (Igyon mindenki gyümölcslevet!) De jó egyébként köszönésnek is. Remélem némi lapozgatás után mindenki rám talált, aki engem keresett. Ha nem lelt volna meg, akkor még keressen egy kicsit, mert aki keres, az halál. (Erről eszembe jutott, hogy legközelebb esetleg hunyózhatunk is: a levelezést félmondatonként szétszórom a leírások közepébe, és aki végig óhajtja olvasni, az előbb lapozgathat egy kicsit. Félig már interaktív, nemde?!) Ha valaki a múltkori számban talált volna meg, akkor annak megajánlok egy Rin Tin Tin-vándordíjat. Volt ugyan egy apró mentegetőzésem, de azért tartozom némi magyarázattal, hogy miért is nem voltam a múltkor. Töredelmesen bevallom: azértmertcsak. (Ismerd el, erre az egy indokra nem számítottál!) Itt mindenki rohant, hogy a Compfairre kész legyen az új CoV, aztán mire odáig eljutottam, hogy már majdnem elkezdtem elolvasni az első levelet, már nyomdába akarták adni. Én nem szeretem ezt a nagy rohanást, még a végén elvisz egy infarktus. Aztán mire menne a világ nélkülem?! Meg egyébként is fennen lobogtatott zászlóm közepére is az van hímezve:'Egészséges életmód!' Azonkívül hatvan szám után már jár egy számnyi pihenő. Továbbá túl jó ez az újság így velem, árat kéne emelni, hogy meg legyen fizetve ez a galaktikus tartalom! (Ez jó ötlet! Fel is írom valahova...) Annak az úriembernek is túl jó volt, akivel a Compfairen volt szerencsém találkozni (illetve neki volt szerencséje), midőn félhivatalos baráti látogatást tettem a COM-Ware Boutique-nál (hátha magamhoz vehetem a bevételt, amíg senki sem figyel). Látom ám, hogy közeleg egy középkorú úriember; öltöny, aktatáska, zakó, húsz kiló papírszemét, minden nála van, ami csak kellhet egy kiállításon. Már épp útba akartam igazítani a férfi mosdó felé, amikor hirtelen testcsellel a pulthoz rontott, és magához vett egy CoV-ot. Nocsak, egy vevő! (Bár nem zártam ki magamban azt a lehetőséget sem, hogy mégiscsak a mosdó az úticél, csak egy előrelátó személlyel állok szemben.) Amikor barátunk új zsákmányával távozni kívánt, gondoltam szóba elegyedek vele. ('Hahó! Az nem repi! Kétszáz forint.') Na, erre már belelapozott. (Hm, a kis óvatos.) 'CD-melléklet nincsen benne?' 'Hogyne lenne, uram, csak abból éppen kiesett! Kétszázért még egy karácsonyfát is szoktunk beletenni!' Nem kellett neki... A Lajos meg elzavart, hogy keressek magamnak egy teljesen másik standot, és ott csináljam a marketinget. Pedig esküszöm, beletettem volna neki egy karácsonyfát, ha megveszi, mert a rendezők odatettek elénk két ilyen tujabokrot (vagy mit) egy paddal, és az egyikről esetleg lemondtam volna. A padra is kitettem egy matricát, hogy 'Mouse Pad 7.000,-', de alig volt valami érdeklődés. Nehéz szakma a businessmané... Jaj, most látom, hogy majdnem teleírtam bevezetővel a Postát, szóval abbafejezem. 5,4,3,2,1 — Showtime...)

Humoros

Hi minden nek!

Gondolom most ott ülsz az Újonan tatarozott CoV HQ egyik szobájában, 1 Pentium 120 előtt, iszogatsz valami német sörritkaságot és számolod, hogy a dupla fizetésedre mennyi prémiumot kaptál. Persze, most nagy a gazdagság, mindenki örül, hogy megérte sokáig kínlódni, mert most mindenkinek van pénze tratatatammm... Csak arról feledkeztetek el, hogy a lap az olvasóknak készül!!! Ha így fOlltatjátok, akkor 1 év múlva a színvonal a béka s***e alatt lesz. Ennek ellenére még mindig ti vagytok a No.1, jövőre is elő fogok rátok fizetni. (**Nagy szerencséd van**!) Hanem most nem menekültök meg pontokba szedett kritikámtól (Microsoftosok és gyengébb idegzetűek ugorjanak a CoVetkező levélre):

Problem#1: K*RVA SOK A ROHADT MICROSOFT STUFF!!!!!!!!!!!!!!! Méghogy az Encarta '95 csodálatos?? Ez az év poénja! Bonyolult, lefagyós, lassú és kezelhetetlen. Az MS home sorozat meg minek? Kit érdekelnek az ókori piramisok, vagy a festmények. Pláne 1 ilyen jellegű ujságban! (A Win '95 szándékosan maradt ki, u.i. még nem találkoztam vele, de nem várok túl pozitív tapasztalatokat.) Jó, jó, tudom, hogy ezért az MS rohadt sokat fizet nektek, de az olvasók álláspontjából az egész MS csehót ki kéne hajítani a kukába. Na, ez ki van vesézve...

Problem#2: Rengeteg a hirdetés!! Régen még jóval kevesebb hirdetés volt, és megszabott helye(ke)n voltak. Most viszont teljesen RND módon rakjátok bele a NEWSba, így hát nem tudja a szerencsétlen olvasó, hogy a következő oldalon vajon nem leselkedik-e rá egy reklámhadjárat... Persze, az Új CoV előállítási költsége magasabb, mint a régié, és ráadásul ezt a temérdek Új fickót is fizetni kell. Könnyű a megoldás: Változtassátok vissza a CoVot a régire, és ezt a sok zöldfülűt (Persze a régiek közül is repülhet pár fickó, kezdhetitek mondjuk pl. DirkGent@IRC-vel) rúgjátok ki. Szerintem sok olvasó ezt szeretné.

Problem#3: Túl sok a felhasználói, és kevés a játék. De az arányoktól függetlenül mind2 kategóriában van valami problem. Felhasználói: Nem gondoljátok, hogy előbb a programozás alapjait kéne ismertetni, és aztán a mélyvízbe ugrani? Lehet, hogy szuper dolog olyan játékot írni, amivel még az Interplayt is kifüstölhetem, viszont ember legyen a talpán, aki megérti ezt a földön kívüli nyelvet. A játékleírások pedig értelmesebbek, és humorosabbak lehetnének.

Problem#4: Ha már ilyen kevés a CoVboy posta, akkor miért kell telerakni mindenféle absolute humortalan "különszámokkal". Persze azért kb. 10 oldal Posta se lenne rossz!

Problem#5: Miért nincsenek már Getto grafikák? A fekete-fehér részeken még szoríthatnátok nekik 1 kis helyet (A temérdek felhasználói helyett)! (**Getto ezt annyiban kommentálta, hogy miért nem vesz az ilyen egy Garfieldet?**)

Huh, hát ennyi lenne egy szuszra. Remélem senki sem sértődött meg, nekem ugyanis NEM ez volt a szándékom. Sajnos elég elszomorító, hogy a legjobb számtech lap fejéhez is ennyi kritikát lehet vágni. Csak nem a "Tanár Úr" (CoV 49) miatt van az egész? Remélem, hogy nem. Na csá, most már békén hagylak titeket.

ui: Elkezdhetnétek egy M.A.G.U.S. rovatot. Alapanyagot minden fantasy boltban lehet szerezni!

ui2: DADA miért változtatta meg a nevét?

ui3: Hogy lehet hogy a viccelődések alanya mindig Getto?

ui4: Ha már kitaláltátok, hogy a fényképek alá feliratokat írtok, akkor legalább valami humorosat firkantsál oda.

ui5: És hogy ha nem merészelsz a legközelebbi CoVboy Postában válaszolni, akkor küldök egy kb. 600 oldalas Terralevelet, persze akkora borítékban, hogy ne férjen be a kukába, +1 pisztolyt, hogy ne kelljen sokat fáradozni (3 tárral, ha esetleg mellétalálna 'remekül célzott' lövésed), a csomagot pedig átitatom tömény pálinkaillattal. Szóval reszkess!

Na most má' tényleg csá!

Wpic alias Vass Péter in the name of: Mars Software, Budapest

CoVboy: A beszúrásokat mellőztem, mert kivételesen egy strukturált (yikes!) levélhez volt szerencsém, szóval így blokkonként tudom megválaszolni. További kellemesség, hogy nagyjából csupa olyan dolog került felvetésre, ami egyébként is jónéhány embert foglalkoztat, tehát mások (leendő) kérdéseire is azonnal válaszolhatok. Arról meg nem is beszélve, hogy néhány félreértést egyből el is oszlathatunk. Íme:

(Nem ártana mondjuk figyelembe venni, hogy ha egy levélre itt a Postában válaszolok, akkor az nemcsak az adott úriembernek/úrhölgynek szól, hanem úgy általában mindenkinek. Már vagy három éve jeleztem a t. Nagyérdemű egészének, hogy egy lerendezett témával nem kívánok ismételten foglalkozni, már csak azért sem, mert általában utálok valamit kétszer csinálni (kivételek persze vannak, de ahhoz lányok szükségeltetnek — további részletek Gettonál), és mivel replay-opció nincs a főmenümben, a kitárgyalt ügyek újrázását igénylő leveleket egy laza csuklómozdulattal tudom elintézni (itt van a Nagy Süllyesztő közvetlenül jobbra).)

Na szóval:

Ezt a HQ-t nem tatarozták, mióta itt vagyok. Nem mintha nem férne rá, de eddig még nem akadt olyan kivitelező, aki be mert volna ide jönni, amikor csekélységem és/vagy a Getto itt tartózkodik. (Illetve volt egy csótány, de ő sem futott be különösebben nagy karriert.) Az utolsó tatarozás negyvennégyben lehetett, amikor a németek belőttek. Egy ismerősöm egyébként 'ól' néven emlegeti kicsiny HQ-nkat. Ennyit a tatarozásról. Most jön a Pentium 120. Igen, majdnem biztos vagyok benne, hogy van ilyen, mert többen írták, meg az itt feltűnő egyének is azt állították, hogy létezik ilyen. A Compfairen is hallottam róla: mondták, hogy mennyibe kerül, én azt hittem, hogy egy komplett konfigurációról beszélnek, de aztán felvilágosítottak, hogy ez csak a proci alaplap nélkül. Valamilyen okból lemondtam a megvásárlásáról...

(Egyébként ha valakit nagyon érdekelne, akkor elmesélhetem neki a HQ-n fellelhető konfigukat: van egy 286-os monokróm monitorral, ami nagyon megfelel szövegbevitelre (ezen terpeszkedem jelenleg); van egy DX/2-66, Gravis-szel és 8MB RAM-mal (bár nem tudom, hogy a '/'-t meg '-'-t jó helyre tettem-e), ezen vannak a .doc-file-ok, egy magyar Win meg WinWord és a Corel 5 a Gettonak (a Getton kívül mindegyik jogtiszta, szóval kár is kiküldenetek bárkit, mert úgyis megverjük); aztán van egy DX4/100, 32MB RAM-mal, azon készül az újság PageMakerrel meg PhotoShoppal (azok is jogtiszták, ha BSA-ügynökök olvassák, akkor szívesen elfaxolunk nekik a sorozatszámtól kezdve a licenckártyáig mindent — ami nem azt jelenti, hogy itt lenne fax, az otthon van a Lajosnál). Ezenkívül még van egy Xerox4045 és egy HP4 lézernyomtató. Ennyiből áll a 'szerkesztőség' felszerelése. Ja, bocs, van egy SyQuestünk is pár kazettával, mert valahogy el kell vinni az oldalakat levilágítani. (Meg a hűtőszekrény, anélkül egy lépést sem teszünk!) Mielőtt valaki érdeklődne: otthon egyetlen darab gép sincsen senkinél.)

A 'német sörritkaság', amit iszogatok Kaiser névre hallgat, és egyébként gyártja az Első Magyar Szövetkezeti Sörgyár Rt., Martfű. Annyira mondjuk nem ritkaság, mert itt a közértben egy csomót láttam belőle. A dupla fizetésemre tényleg elég sok prémiumot kaptam. Az én fizetésem — ha már itt tartunk — egyébként teljesen mindegy, hogy dupla-e vagy szimpla — ugyanis a dupla tökéletesen egyenlő a szimplával. (Na, most fogas feladat elé állítottalak, nemde?! Melyik lehet az a szám, amelyiknek a duplája pontosan annyi, mint a kiinduló állapot? Bocs, hogy rébuszokban beszélek, de szeretnék beférkőzni az Esti Mesébe 'Rébusz bácsi meséi' címmel...) A prémium ugyszintén egy roppant érdekes momentum — feltétlenül megemlítem a Lajosnak, mihelyt csapásközelbe ér.

Problem#1 ('K*a sok a...'): Hát tudod, ez mostanság már csak így van. Miért van a CoV-ban Microsoft? Elárulom, nem titok: azért, mert a MS Hungary fizetett nekünk egy x összeget érte (az x összeg az a 'titok'; illetve az sem titok, de szerintem senkinek semmi köze hozzá), aztán kész-passz-nixugribugri! Ez lehet, hogy nem tetszik neked, de egyelőre ez akkor is így fog maradni, mert mi egy kicsit vonalasak vagyunk: ha egyszer aláírtunk egy szerződést, akkor az úgyis marad, mindaddig, amíg le nem jár! Hosszú távon ugyanis a korrektség fizetődik ki... Namármost: miért is van ennyi Microsoft az újságban?! Megmondom: azért mert ez a bizonyos szerződés azt tartalmazza, hogy a mi kis újságunkban 2+2 oldal Home+szakmai információnak, valamint egy oldal hirdetésnek kell szerepelnie. (Egyébként ez hót nem tartozik rád, de azért megmagyarázom, úgy neked, mint a többieknek — én egy ilyen korrekt gyerek vagyok, most lehet tapsolni, kösz) Ez eddig úgy működött, hogy az MS Hungary biztosította az anyagot a szerződésben meghatározott feltételekhez: minden hónapban adtak nekünk 2-3 Home-cuccot, és valami MS-applikációt, amiről megszülhettük a véleményünket. Reklámként az a bizonyos egy oldal funkcionált — a többire viszont kikötöttük, hogy mi szüljük meg a cikket a saját véleményünk alapján, tekintet nélkül a MS üzleti érdekeire. (Ez egyébként ugyanúgy igaz a többi szoftverforgalmazóra is — a cikkek nem reklámként funkcionálnak.) Erre mindenekelőtt azért volt szükség, hogy az Olvasóinkkal valamelyest korrekt információkat közölhessünk. Gondolom, ez az Olvasókkal szemben (ami azért még mindig az elsődleges szempontunk) így korrekt (ráadásul úgy az MS, mint a CD-forgalmazók is kénytelenek ezt így elfogadni — különben nincs üzlet!). Lehet, hogy ezt Te nem hiszed el, de attól függetlenül így van.**

Egy picit most álljunk meg, ha már úgyis Microsoftnál tartunk: jó, tudom, hogy az Interneten meg egyéb más fórumokon most — hogy a te szavaiddal éljek — k*rva nagy divat a Microsoftot szidni ok nélkül — és okkal (az utóbbiak, akik valami tényekkel is alátámasztják a mondókájukat, szomorú kisebbségben vannak). Azt azonban nem ártana figyelembe venni, hogy egyelőre a PC-felhasználók rá vannak kényszerítve, hogy állandóan MS-termékeket használjanak (DOS-t, Windowst, stb.), amiben nemcsak a MS ügyes üzletpolitikája a ludas, hanem azért az is, hogy a maguk módján mégiscsak működnek (legalábbis annyira, hogy érdemes legyen fejleszteni alájuk) — szóval duzzogni lehet, de semmi értelme. Ilyen alapon mondjuk lehet haragudni mindenre, amin úgysem tudsz változtatni. Ez a jó út a mielőbbi gyomorfekélyhez. A témát egyébként le is zárhatjuk azzal, hogy ha esetleg megnézel bármilyen számítástechnikai lapot (nemcsak a játékkal

foglalkozókra gondolok, de azokra is), az ügyszintén 'teli' van Microsofttal. Gondolod oda véletlenül kerültek?!

Ja, még valami az anti-Microsoftistáknak: én soha nem fogom elfelejteni a Microsoft egy gesztusát, ami arról szólt, hogy egy nálunk publikáló ifjonc (ChX néven próbálja híressé tenni magát) írt egy nem túl pozitív hangvételű cikket egy bizonyos MS-alkalmazásról. Ezek után az e-mail címére kapott egy üzenetet, miszerint szívesen veszik, ha az ötleteivel segíti a fejlesztő munkájukat, vagy akár beszáll egy fejlesztésbe. Dehát ez nem csak rá vonatkozik, hanem mindenki másra is! Ha valakinek valami gondja-baja van a MS-cucokkal, akkor van e-mail címük, telefonjuk, faxuk (hiába, jól menő cég!). Ott minden ember előadhatja a problémáját — ne engem piszkáljon vele, mert egyik MS-applikációt sem én írtam. (Sajnos...)

De térjünk vissza a levélhez, ahol még mindig Microsoftról van szó. Itt írod barátom, hogy 'méghogy az Encarta'95 csodálatos'. Már ne haragudj, de asszem erről én követtem el azt a pár kusza sort (jó, nem írtam alá, mert nem szeretnék híres lenni), de ha jól emlékszem, akkor én nem írtam róla olyat, hogy csodálatos (ilyet már csak elvből sem írok, mert csodálatos maximum én vagyok). Már ne haragudj, de ott az én véleményem szerepel, ami szerint az ENCARTA'95 az egyik legjobb ismeretterjesztő program, amit idáig láttam. Ha bonyolultnak és kezelhetetlennek találod, akkor ezt tiszteletben tartom (ajánlhatom esetleg helyette a HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS-ot, az esetleg nem haladja meg túlzottan a képességeidet), mint szubjektív véleményedet, de nálam mondjuk egyszer sem fagyott le. Persze elképzelhető, hogy két különböző verziót láttunk (én a végleges et), de azért tegyük hozzá, hogy ha ilyen kérdéssel jössz, hogy 'kit érdekelnek az ókori piramisok vagy a festmények', akkor nem igazán van miről vitatkoznunk. Neked van igazad...

Problem#2: Hát igen, sok a hirdetés. Régen tényleg kevesebb volt. A magyarázat nagyon egyszerű: szükség van rájuk, különben már rég csődbe mentünk volna, ami azért nem szerepel jelenlegi terveink között. A reklámozók azok ugyanis, akik életben tartják az újságok döntő többségét — és nem a vevők. Jó, ez mondjuk ilyen újságáraknál nem meglepő, de akkor is tény. Egyébként a tv-ben is sok a reklám. Írjál oda is, hátha attól kevesebb lesz. Mindazonáltal nem látom az összefüggést, hogy ha 'a sok zöldfülűt kirúgnánk', akkor mitől lenne kevesebb hirdetés?! (Sebaj, azért kirúgom őket. Biztos, ami biztos.) Persze, ha előfizetnétek jövő évre mondjuk tízezren, akkor én itt most leteszem nektek a nagyesküt, hogy egy kanyi hirdetés nem lesz jövőre. (Te egyébként előfizettél már?) Ez szerintem jobb módszer, mint a kirúgdosás.

Problem#3: A programozás alapjait kicsit nehézkes lenne egy ilyen havilap keretein belül ismertetni, de azért mi tettünk egy kísérletet (ld. ASM-tanfolyam). Azt azonban elfelejted, hogy a CoV-ot nem csak olyanok olvassák, akiket az alapok érdekelnek. Azzal az óhajoddal, hogy a 'játékleírások értelmesebbek és humorosabbak is lehetnének', végképp nem tudok mit kezdeni. Mindenkinek megvan a maga szellemi szintje, és azon írkál — ha a szerzőink esetleg nem érték volna el azokat a magasságokat, ahol te tartózkodsz, akkor azon sajnos nem tudunk segíteni, esetleg elvitatkozhatunk rajta, hogy ők vannak alacsonyan, vagy te vagy túl magasan. Lehetnének humorosabbak a leírások, de asszem nem ez az elsődleges céljuk. Ráadásul a humor nem egy makró, amit mondjuk kétsoronként meg lehet hívni (de ha az is lenne, akkor sem lenne értelmesebb tőle egyetlen cikk se).

Problem#4: Bocs, de a Postában a 'különszámot' én humornak szántam. Gettoval egy negyed óráig röhögtünk rajta. Sajnálom, ha humortalan lett, de nem intézhetek körkérdéseket minden sornál az olvasóinkhoz, hogy ezt humorosnak tartja-e vagy sem.

U.i.: Nem kezdünk M.A.G.U.S.-rovatot, egyrészt mert Verebes mestert nem sikerült megszereznünk, másrészt — mint te is mondottad vala — 'alapanyagot minden fantasy boltban lehet szerezni'. Meg lehet, hogy nem lenne elég humoros.

U.i.2: Nem tudom. Kérdezd meg tőle.

U.i.3: Mert kövér. (Getto azt mondja azért, mert ő van kéznél...)

U.i.4: Jó. Úgy lesz. De nekem az a gyanúm, hogy neked ez a 'humoros' szó már kezd egy kicsit ráhúzódni a szürkeállományodra...

Hogyan ismerkedjünk lányokkal?

Dzá!

Sajnálattal közlöm, hogy pillanatnyilag nincs eltörve semmim. Bár a lábam lehet, hogy kalóz verzió (törve van), mert amikor lemegyek fát vágni (focizni), és belsővel erősebben megküldöm a labdát, 'auuauauááhhh!' kommentár kíséretében heveredek a földre. Feltételezem a CoV 58/59 megjelenése után kaptál pár olyan levelet, amelyben okoskáék megírták, hogy őket aztán 1általán nem érdekli ennek a srácnak a nyomora, meg így meg úgy meg pláne. Ezeknek azt üzenem, hogy... (**Mielőtt még elhamarkodott üzengetésbe kezdenél, jelezném, hogy idei első jelentkezésed óta az egész ország hónapról-hónapra lélegzetét visszafojtva figyeli a CoVboy Postát, hogy mielőbb értesüljön legújabb offline-ba került alkatrészeidről. Bizton állíthatom, hogy mindenki teljes szívből szurkol neked, sőt, több nagylelkű jelentkező is akadt, aki felajánlotta segítségét, ha esetleg önerőből nem sikerült volna semmidet elrontanod. Egyébként javaslom szolgáltatásaikat mielőbb igénybe venni, mert közeleg a karácsony, és csodálkoznék, ha azt nem gipszágyban töltenéd.**)

A nyár elején el6ároztam, hogy most aztán összeszedek egy tartós (nyári) barátnőt, még akkor is ha egy nyár 3 hónapig tart (mondjuk innen visszanézve ez elég furcsának tűnik) ...na gondol6od. Már előre ki is néztem magamnak (szőke, kék szemű, dombos meg minden...) Aztán láttam az utcán is...

Azért valószínűleg több esélyem lett volna, ha a haverom (szőke, meg minden...) nem bámul bele a pofájába és "iiii" felkiáltással nem szalad el (nem mintha ezt nem tőlem tanulta volna, bár én az "iiii"-n + grimaszon kívül egy "De szép vagy!"-ot is hallatok, hadd örüljön a liba), de azért az első 3 másodpercben (amikor mentem vissza vigyorogva) szerintem nem volt oka, hogy bunkózzon velem. Utána már volt. ("Jó lenne ha visszamennél a szőke barátodhoz.") Bizonyára az egész TAKE DEAD belé szerelmes.

Nem értem, mit vihancoltok a Müllerrel a levél olvasása közben, pont inkább hümmögnötök kellene, hogy "Hát igen, ilyen az élet!" (**Hümm.**) (**Dürr! — Getto**)

Amikor a BRAVO lev. rovatában (még mindig ez a legjobb) ilyeneket lehet olvasni, hogy: "*Van a szobám falán egy TAKE THAT kép és Mark mindig olyan furcsán néz rám. A barátnőimre nem. Lehet, hogy terhes vagyok tőle?*" vagy "*Szakítsak a barátommal? Mikor vele vagyok mindig úgy érzem, hogy megcsalom Michael Jacksont.*" Ahá! Nem csoda, ha nincs esélyem. Ezeknek a lányoknak meg azt üzenem, hogy várjanak nyugodtan Markra, meg Jackora, ilyenek kellenek nekik. És persze ezt: olo. De van nekik egy rossz hírem: a múltkor írt a Take That meg a Jacko is. Sajnos ők belém szerelmesek. Sorry. Bár azt hiszem a bp-i lányok nem ilyen beképzeltek. Legalábbis amikor 1 (2) napra felmentem és akivel a Panorámában (sajnos csak) dumáltam nem volt az. (**Tudom, tele van transzvesztitával**.) Szóval neked azért jobb.

Itt meg... Kimentem a strandra, szétrugdostam a 15 éveseket és... Nem találtam senkit! A picikre (15) őszintén mosolyogtam (igaz ez a mosoly nálam megvetőt és lenézőt jelent, de legalább őszinte), majd hazamentem.

Hallottalak ám a Dzsúventusz rá dióban (CoVboy 28 éves...). Hát ez szomorú. Azon viszont már röhögtem, amikor azt mondták: "AIDS. Veled is megtörténhet." Eddig amilyen remekül rendezgettem az életem, azért furcsa lenne, ha megtörténne.

A CoVrú! 1-et értek a néppel abban, hogy az újság egyre gyengébb lesz. Nem (csak) azért, mert a régi számokban nem volt MIKI(-ng) levél (bár a #12-től már lelhetők ilyen próbálkozások), de akkor még volt stílusa a lapnak, meg különben is... Nem értem pl. mér' írtok ilyen CD-s szemetekről. Vagy ha már annyira "ismeretterjesztők" akartok lenni mer' nem inkább az adult kategóriát erőltetitek (sok képpel és kevés dumával)? Meg minden.

A másik bánatom, hogy vége a Kisasszony-nak. Pedig a Báró igen rokonszenves karakter volt. Azért a Dallas-ban Jockey is szimpatikus fickó.

Kár, hogy mostanában már nem 2 CoV-ot küldtök. Amúgy el6ároztam, hogy veszek még 2M RAM-t, hogy ha mégis meg lenne vmelyik prg. amiről írtok (nincs) akkor azért talán induljon is el. Mit gondolsz mit mondtak a "boltban"? "Hát sajnos épp most nincs 1M-s modulunk. Talán 2-3 7 múlva." Az! A lap végére a szokásos 3 karakter neked is: bye! MIKI(ng)

CoVboy: Kedves darabokban levő barátom! Mély sajnálattal vettem tudomásul, hogy pillanatnyilag minden tagod ép, azaz életed visszasüllyedt a hétköznapok szürkeségébe. A levélkéd azért szolgál néhány tanulsággal: egyrészt az ismerkedési technikád a Nagyérdeműnek, másrészt a Bravo-levelezés — nekem. Azonnali hatállyal előfizetek rá. Vagy megpróbálok átigazolni oda. Ott azt hiszem végre igazán kibontakozhatnék! Ilyen levelekre tudnék válaszolni (és mellesleg nem kapnék olyan leveleket, hogy csökken a Posta színvonala)! Hallottál a Juventus rádióban? Jézus! Hogy kerültem én oda? (Bár a Getto mondta, hogy a múlt hónapban egy párszor kissé furcsán jelentem meg itt a HQ-n, de nem hinném, hogy ennyire rosszul lettem volna valamikor). Legalább nyertél velem egy zoknit, vagy csak az AIDS-et reklámoztam?...

Sztájl

Hi Tehénsz*rtaposóboy (TTBoy)

Elég régen nehezítette Jenőtök batyuját kezeim által írattatott postai küldemény. Most is csak azért írok, mert ma kapott el az ihlet (meg a BKV ellenőr). Már kb. 10 alkalommal rondítottam be a postaládátokat a leveleimmel. Nem fog a tollad, hogy egyikre se' válaszoltál? Hát nem is csodálom, ha egész nap a tehénsz*rt vakarászod ki a körmeid alól vele! Külömben, hogy ne mástól kelljen meghallanod, a Kovbojpostád egyre sz*rabb. (**Köszi. A nép hangja Isten hangja**...) Már az egy mondatra jutó ASPIRIN adagomat is a felére csökkentettem! Kovbója! Lehet nálatok rendelni CoV-pólót (2 db kéne!)

És idefigyelj te kis nyálas! Ha erre a levelemre sem

Meglepő hír valamelyik napilapunkból...

Veszett tehén Pálinkaházán

A zirci szövetkezet állatainak oltása százezer forintba kerül

A veszett tehén agresszívvá válik. Az állatorvosi kézikönyvből kiemelt képen jól látható a tehén támadó fejtartása

válaszolsz, kénytelen leszek felküldeni pár kopasz barátomat, hogy kicsit módosítsák az arcképedet a Fa testápolójukkal! Isten áldjon benneteket (meg az adóhatóság...) Amigavallér from Bonyhád

CoVboy: Nincs póló, már elfogyott száz éve. Kösz a levelet, küldheted a kopasz barátaidat. (A 'külömben'-t különben 'n'-nel írják.)

Ismétlés

Üdv CoVboy!

Bár a levelet neked címeztem, az egész stábnak szól! Hát bizony tényleg elég éles kritikát kaptatok mármint ami a CoV 60. számában szerepelt (Pulitzer-díj). Ez a levél is kritika lesz de egy kicsit visszafogottabb stílusban. Ha érdekel olvasd el és válaszolj, ha nem, olvasd el, válaszolni nem muszáj. (**Úgy látom, az elolvasás alól sehogy sem tudok kibújni.**) (Inkább az előbbit válaszd, ha lehet. Kösz.)

Én hűséges CoV olvasó vagyok, majd' az összes szám megvan, az ötödik számban még levelem is jelent meg (igaz, hogy csak leírást tarhálok, de hát az 5 éve volt). A legelején rögtön előfizettem, de aztán később "átpártoltam" más lapokhoz, mert géptípust váltottam, és Ti még nagyon ragaszkodtatok az Öreghez. "Hűtlenségemhez" ideje alatt persze sok CoV-ot megvettem, akkoriban még főleg a leírások miatt, meg persze a CoVboy posta miatt. Így én is viszonylag jól ismerem a "régi stílust", az olvasmányos, humoros leírásokat, amiket soxor csak szórakozásképp, időtöltésképp olvasgattam. Nem tudom ki követte el ezeket, gondolom Lajos, Te és persze 0,75.

A Computer Világgá alakulás előtt néhány számmal ismét előfizettem, mert nagyon szerencsés módon, elindítottak néhány PC user rovatot. Ez pozitív. De az újságból az előbb említett leírások nagyon hiányoznak nekem. Régen ha egyidőben jelent meg több újságban ugyanarról a proggyról leírás, 100% hogy a CoV-os leírást választottam, pont azért mert szinte emelte a játék színvonalát és ráadásul sokkal pontosabb leírások voltak, mint a konkurrens lapokban. Én nem fogom elkezdeni a stáb "új" tagjait, belátom, nincs időtök ilyen leírások készítésére, ezért megosztjátok a munkát. De legalább néha, mikor jön egy olyan játék, ami érdemes erre, álljon neki az az illető és csinálja meg a leírást! Ezek rendkívül fontosak voltak számomra, hiszen akut SIERRA/LUCASARTS/DELPHINE mániában szenvedtem (-ek). SOTMI rulez! Maniac Mansion rulez! Zak McKracken rulez! SexCD, Microsoft Home sux!

És itt a következő probléma! Én végig azt hittem, hogy Ti egy "normális" lap vagytok, persze vindovs értelemben. Erre jöttök ezzel a szöveggel, hogy a "a lap részt vesz..."! Bevallom végül is ez késztetett levélírásra. Ez egyszerűen undorító! Hogy lehet, kérdem, hogy lehet egy DOGS CD-re egy oldalt elpazarolni? Vagy az ART GALLERY? Ti, akik valamikor azt írtátok, hogy nem foglalkoztok bonyolult shot'em up-okkal, csak egyszerű, észt, gondolkodást nem kívánó kalandokra, stratégiákra fogtok szakosodni, hogy tehettetek meg olyat, hogy egy egész oldalt szenteltek a Crime Patrol-nak? Minek kell berakni, el****ni egy oldalt, ha úgyis csak azt írjátok le, hogy milyen ócska ez a játék, és hogy milyen rendes ez a mixim, hogy kölcsönadta. Vagy ott van a Planet Strike, "Végre egy DOOM klón". Most minek kell két oldal, ha úgyis utáljátok a Doom-klónokat? (**Elnézést. Én utálom, a többiek általában szeretik.**) De nem folytatom, még számtalan példát említhetnék. A Computer Világ szerintem teljesen lejáratja magát az ilyenekkel. Nem hinném, hogy nagy titkot árulnék el: az én ismeretségi körömben a CoV népszerűsége erősen konvergál a nullához, pedig régen mindenki tőlem kérte kölcsön.

Csak jártatom itt a számat, hogy minek nyomattok ilyen CD-teszteket, mikor hát én is tudom rá a választ: a REKLÁM! AAARRGHHH!!!

Előre leszögezem: nagyon utálom a reklámokat. Kiütést kapok tőlük. Fuj! Nem ismerem az anyagi helyzeteteket, ezért nem tudom, hogy mennyire van szükségetek reklámra. De ez akkor is túlzás. Nem mondom, hogy szerintem erre még Nektek sincs szükségetek (a francba!). Undorító!

Elég kellemetlen lehet ha az ember kezébe nyomnak egy North American... CD-t, hogy csinàljon leírást róla. Ez kötelező? Gondolom az, különben CoVboy messze elkerülné az ilyet. Megint csak a reklám. Szerintem Gregorik András nem a Vallejo (mármint Getto, csak Vallejo) cikkre értette a "tömény MIXIM reklámot", hanem az egész újságra, amiben tökéletesen igaza van. Adnának inkább Command and Conquer CD-t helyettük, vagy valami normálisat. Shit!

Na jó befejezem. A levelem nem arról szól, hogy mostantól ne küldjétek újságot mert kiütéses leszek, sőt az user rész nagyon is hasznos számomra. De nagyban lehetne emelni az újság színvonalát néhány radikális lépéssel. Persze ez nyilván lehetetlen, de legalább a CD-tesztek húzzák el a belüket az újságból. A CoV egyébként továbbra is a kedvenc újságom maradt a JP-G mellett. (Mondjuk ők sem dicsekedhetnek hú de jó leírásokkal, de ott is jók az user rovatok.) Aubert Gábor, Pécs

CoVboy: A fenébe! Félretettem a levelet, hogy erre is válaszolok majd a Postában, azt most jövök rá, hogy tulajdonképpen ugyanezeket az észrevételeket már egyszer megválaszoltam az első levél után. (Sebaj, most már nem törlöm ki, ha ennyit pötyögtem olvasgassatok egy kicsit).

Atom Anti

Hi CoVboy + others!

A CoV cool, de még jobb lenne, ha több lenne a (f)elhasználói. Írhatnátok új hardwarekről is. Pl. megírhattátok volna, hogy létezik már hatszoros sebességű CD-ROM drive, P/120. Microsoft No More! Don't look through the Windows! (**Igen ezek mind léteznek — CoVboy**)

Lehetne kép egy PC demóból a borítón, az Amiga helyett (100% PC?). (**A vágyad kivételesen azonnal teljesült.**) Képzeld CoVboy, létezik paprika, gesztenye ízű sör. Régen azt olvastam valahol, hogy egy cég vállalja a gép sugárzását 99%-kal csökkenteni. Lehetséges ez? Ha igen, mennyibe kerül és hogyan lehet ezt elérni? (**Hogy MIT vállalnak?!**)

A Naplóban (Veszprém megye napilapja) volt egy cikk a második francia föld alatti atomrobbantással kapcsolatban (95.10.03. 6. oldal). Lehetőség van tiltakozni az atomfegyverek ellen (lásd a mellékelt cikket). Gondoltam hátha érdekel valakit. A Népszabadságban ilyen nem volt. Mi a véleményed a dologról?

Ha levelem akármelyik részét beraknád a Postába, légyszíves a nevemet ne közöld le! Az eredeti cikket, ha szükséges, el tudom küldeni. Please, CoVboy válaszolj a kérdéseimre. Küldtem válaszborítékot. Megathanx 'n' megaby(t)e! Gabriel 'G' GaB Dee, Veszprém

CoVboy: Nekem mi a véleményem? A tiltakozás lehetőségéről vagy az atombomba robbantásról? (Van mind a kettőről.) Tiltakozni minden ellen lehet, csak nem érdekel senkit. A franciák attól még a továbbiakban is robbantgatni fognak, függetlenül attól, hogy én (meg mások) tiltakoznak-e ellene, vagy sem. Az atomrobbantásról az a véleményem, hogy ostobaság, mert semmi értelme és ehhez képest túl sok pénzbe kerül. De ha valaki akar tiltakozhat, mondom a címet: BOCS Alapítvány, 8003 Székesfehérvár, Pf. 7. Bumm! A sugárzó monitort mindenképpen vidd el ehhez a kft-hez egy 99%-os csökkentésre, de erre égető szükség csak akkor van, ha a gonosz francúzok a házatok alagsorában hajtják végre a közelebbi föld alatti atomrobbantásukat.)

Itt egy igen ígéretes próbálkozásnak lehet tanúja ország-világ: némi kísérletezés után kisütöttem, hogy egy úrlember megpróbálta jelezni, hogy jó lenne, ha a saját keresztneve szerepelne a CoV-jai címzésén. Ezt a hétköznapi eseményt úgy illesztette az alkalomhoz, hogy néhány hasznos tárgyat adományozott mellé a gyarmati sorban élő Nekem. Volt benne például szép sárga fülbevaló, amit jobbára tehenek szoktak hordani, ha kiöltöznek egy kis mezei shoppingolásra, de nekem is nagyon jól megy ahhoz a cuki kis rózsaszín blúzomhoz (olyan ééééédes!); a bikasperma vásárlás előnyeit ecsetelő poszter (az egykori tulajdonosok/gyártók fotójával), meg még számos egyedi darab (részletes lista a levélben, rész(l)eges a képen) — de a legjobb mégiscsak a levélpapír volt, nevezetesen a kedves papa fejléces papírja, aki mezőgazdasági mérnök/szaktanácsadó/kereskedő/stb. A vidám sarj egy spontán 'Father Rulez!' felirattal jelezte a rokoni kötődést, és ettől a megható megnyilvánulástól annyira elérzékenyültem, hogy el is helyeztem itt, mint e havi Postám csúcspontját. Ti meg vehetitek rögtön ilyen kis pre-karácsonyi ajándéknak. Miután elolvastátok, menjetek el szépen előfizetni a CoV-ra, és én megígérem nektek, hogy a Bevezetőben megjelölt evilági hívságok helyett én ezt a sok értékes tárgyat fogom k!sorsolni köztetek. A CD-meghajtókra majd én vigyázok, ne is foglalkozzatok velük...)

Hey Hó! Megjött a Szabadság!

Küldtem nektek előjegyzést, el ne kavarjátok, ott van legelöl... (**Ki tudja kiválogatni ebből a sok cuccból?**)

Jó lenne, ha a Koczka Csaba (950110450) nem létező fickót (my name is Barna) törölnétek a nyilvántartásotokból? Köszi.

Küldtem pár cuccot:

- sört, levélírás közben elfogyott. (**Legalább az üvegbetétet elküldhetted volna. Az is valami.**)
- Amstel söröskupak, hátha nyersz vele... (**Jó ötlet. Úgyis be akartam vezetni a csekkek igazolószelvénye helyett, mint CoV-klubjelvényt. Ez lesz a nullszéria.**)
- BUG-ot arra az esetre, ha esetleg illegális CD-ket teszteltek, majd halljuk... (**Mini-mikrofon. Úgy tűnik, kissé gyengélkedik.**)
- keksz: kréker (cracker) to hungry Getto... (**Nyimmnyamböff! — Getto**)
- GET WAR CD KSZ DIZÁLYN...POSTASUCK... (**OS/2 Warp beta-verzió. Szemlátomást nem nyerte meg a tesztelő tetszését.**) Törött + kölcsön CD-nek ne nézd a borítóját! Huh, hattalálatos... Amstel Nyár - Jön a nyál... (**Ez csak egy intermezzo. 'Már vége a nyárnak és közeleg a tél...' Ez meg Független Adó.**)
- tehénbillog... für Eliz...Getto. Szagold meg CoVboyfriend... (**Sniffsniff. Hmmmm. Billog rulez a stílszerű válasz.**)
- kaja egy Gettonak és Müllernek és Misinek... (**Ilyen nem volt. A Postán nem lehet feladni 50 kg-nál nehezebb csomagot.**)
- Dadának Beat Box cím (Howdy Military Police [MP]) (**Átpasszoltam.**)

Néhány bölcsesség:

10 ÉRV A KALÓZPROGRAMOK MELLETT

1. Hál'istennek nincs fejlesztői duma...
2. A kalózszoftver újabb, továbbfejlesztett verziójához is ingyenesen juthat hozzá.
3. Aki a szoftvert nem tudja hatékonyan kezelni, s nem tud angolul és milliomos, az még mindig vehet jogtiszta szoftvert, és attól se tud majd angolul.
4. Az oktatóközpontok tanfolyamain további lóvétól szabadítják meg.
5. Ha már loptál egy jó vírusirtót, akkor már jöhetnek a kalózprogramokkal hozott vírusok is.
6. A kalóz a program elcsórásával nem ismer el semmit.
7. A kalóz a programok terjesztésével előidézheti a szoftver könnyebb elérhetőségét.
8. Ha most nincs lóvéd, holnap se lesz.
9. A teljes jogú felhasználóvá váláshoz komoly anyagi "veszteség" után kerülhet sor.
10. Keressen meg egy szoftver forgalmazót és nézze már meg az árakat!!!

Szerző: NONAME Mini diskette 100% Data error

BSA RULEZ! I don't hate them...

I hate Windows, I hate Doors,

I hate every civil wars...

Tadam! (Tada.wav)

I'm your best and newest subscriber...

Metallica rulez!!!

Hadd legyek én az első, aki Boldog New Yeart kíván Neked! (**Kösz. Pezsgővel szokás, de az ráér a következő leveledben.**)

That's a heavy mail bag...Jo a moonka Jenő...le ne nyúld!

This program is registered to Lenin, the sixth...

Menjen a ***ba a vízkészlet járulék! (**Itt a t. Szerző a művét díszítő számos matrica egyikével társalog. Néhány érdekesebb: 'Október 5. Tehéntej-támogatás!', 'Szabadság!', 'Telefon!', stb. Honnan az ördögből lehet ilyen cool piecsniket szerezni?!**) Store in a kewl dry place...

Thanx to Larry, Metallica, BSA, Gős-ser, Amstel, etc...

JDS (JDanisoft Ltd.) írt neked egy kis eligazítást Nimitz stb. ügyben, erre megszűnt az Action Theatre sorozat... Hát ez great... Még fox hallani rólam - KSL, JDS, AP

Koczka Barna, Jászfelsőszentgyörgy

Made in Hungary

Adjunk hálát az Úrnak, hogy most (és valószínűleg a jövőben is) újra jelentkezhet Made in Hungary-rovatunk, amelyben a magyar kiadású CD-kről, programokról adhatunk hírt nektek. A hála természetesen nem elsősorban az Urat illeti, sokkal inkább azokat a fejlesztőket (és nem utolsósorban: kiadókat), akik energiát és — főleg — pénzt fektettek abba, hogy a magyar szoftverpiacot is megpróbálják európai színvonalra hozni, ha máshol nem, hát a multimédia újságok között. Anyag hál'Istennek akad (ha már ennyit emlegettük, akkor talán most már lepillanthatna ránk), de most mindenekelőtt néhány multimédia újságra hívnánk fel a figyelmet. Ez annál is inkább aktuális, mert most jelent meg egy kalapnyi a Compfair'95 alkalmából. Az alábbiakban a szívemet melengető kis ungarische nacionálfiling mellett elsősorban kritikát fogtok találni — de ezt remélhetőleg úgy a készítők, mint az olvasók is inkább az építő szándéknak, és nem a delirium tremensnek fogják tulajdonítani. Remélem, senki nem reklámnak fogja fel az alant elterülő sorokat (vagy ha mégis, akkor valamit végérvényesen félreértett), sokkal inkább kedvcsinálónak. Azonkívül az sem egy utolsó szempont, hogy az alább bemutatott CD-k következő száma rátok van utalva: amennyiben nem tüntetitek ki bizalmatokkal, nyilván inkább előbb, mint utóbb, meg fog szűnni, ergo szegényebbé válik az egész magyar számítástechnikai élet, hiszen a maga módján mindegyik egy érdekes színfolt a nagy (a kis) hazai palettán. So:

Korongvilág 95/2.

Kezdjük mondjuk a Korongvilág 2. számával, amit mondjuk roppant érdeklődve vártam, mivel az első szám meglepően színvonalasra sikeredett. A második szám arculatát ugyan a készítők logikailag egy kicsit áttervezték (előnyére), de a CD tulajdonképpen ugyanazon az úton halad tovább, amit az első számban elkezdtek kitaposni. Alapvetően az egész tartalom azt sugallja, hogy az ifjabb (tizen- és huszonéves korosztályokat) célozták meg a CD anyagával — ehhez képest meglepő, hogy milyen igényes kivitelezéssel lepték meg a felhasználókat. A CD-újságoknál egy kissé szokatlan, hogy van demo-opció, ami hosszas összefoglalót ad a CD tartalmáról — mivel most úgyis erről lesz szó, ezt akár át is ugorhatjuk.

Az első fejezet a *Szoftver*, ami nevéből adódóan, néhány szoftver-ismertetővel tesz gazdagabbá bennünket. Ezeknek egy része ismeretterjesztő szoftver (Voyage in Egypt, Michelangelo, 500 Nations, stb.), a másik pedig inkább közérdeklődésre számot tartó cikk. (Zárójelben (ilyenben) megjegyezném, hogy célszerűbb lett volna nem összekeverni a két témakört, azaz külön címszó alatt tárgyalni a szoftvereket és az Internet-ismertetőt, Microsoft-híreket, stb.)

A második fejezet az elsőből adódik: *Hardver*. Itt igen szerencsés módon főleg olyan eszközöket választottak ki bemutatásra, amelyek széleskörű elterjedésére a jövőben bizonnyal számíthatunk (VR-sisak, CD-írók, optikai tárolók, stb.), továbbá eltértek attól a szörnyű szisztémától, hogy egy hardver minőségét a műszaki adataival igyekeznek bizonygatni (egy műszaki embernek természetesen az így korrekt, de egy átlagfelhasználónak általában nem túl sokat mondanak a különböző paraméterek — sokkal inkább érdekli a gyakorlati felhasználás).

A legnagyobb érdeklődés gondolom a harmadik menüpontnak (*Játék*) szól. Itt 18 aktuálisnak számító játék ismertetőjét/leírását találjuk meg (Across the Rhine, EuroFighter 2000, stb.), továbbá a *Kóstoló* részben ízelítőt is kaphatunk egy párból. Ez mondjuk egy kicsit blődli számomra, több okból is:

— a megjelenést tekintve, nem tudom, hogy a jövőben sikerül-e igazán aktuálisnak maradniuk a szerzőknek;

— nemigen hiszem, hogy egy leírásnál valaki pont két géppel rendelkezik (az egyiken játszik, a másikon meg olvassa a megoldást);

— az előbb említett téma meg egyébként is a mi asztalunk, szóval jobb ha nem csinálnak itt konkurrenciát nekünk, mert marhára lehúzzuk ám a CD-jüket! (hehe...)

A *Film, Könyv*-menü nevéből adódóan a kulturális életet hivatott támogatni. Az első rész gondolom látványosabb lesz, hiszen 10 újonnan bemutatásra váró film promóciós klipjét, illetve rövid ismertetőjét nézhetjük meg. A könyveknél pedig egy kalap (1 kalap=55) megjelenésre váró vagy újonnan megjelent számítástechnikai könyv rövid ismertetőjéhez lesz szerencsé(tlenségü)nk.

A *Zene*-menühöz nem akarok semmilyen kommentárt fűzni. Van benne két-három reklám őszi programajánlatként, továbbá 11 CD-ajánlat azokból popcorn-rock anyagokból, amik mostanság fognak megjelenni (utóbbiakból némi ízelítőt is kaphat, aki mindenképpen erre van rászorulva).

A *Fantasy*-menühöz nem nagyon tudok hozzászólni, mert egy cseppet messze áll tőlem ez a dolog, de gondolom avatott fantasy-őrültek ebben a tucatnyi fejezetben biztos megtalálják az őket érdeklő témát (Shadowrun, klubcímek, M.A.G.U.S., stb.).

A *Tallózó* tulajdonképpen a CoV '*Épp ez jutott eszünkbe...*' néven futó bevezetőjének az ide kvantált megfelelője is lehetne, csak persze jóval nagyobb méretekben: itt minden megtalálható, ami néhány percnyi szellemi kielégülést okozhat a Star Trektől a karatéig, az 5-ös BMW-től az Airbrushig, meg a jóég tudja még meddig — nézd meg!

Na igen, van még a *Hirdetők* menüje, ahonnan azért hiányolom az ómó liposzisztemet, a sztyudijólájnt, meg főleg a tiktakot (csak két kalória van benne!) — de ez manapság már megszokott.

Lehet, hogy ez nem derült ki a fentebb lelt kritikai megnyilvánulásokból, de a CD nagyon tetszik nekem. Tartalmilag klasszikusan olyan, hogy a fiatalabb korosztály bukik rá, a kivitelezésben pedig az idősebbek (lelassultak) sem találhatnak semmi kifogásolnivalót (marha dizájnos az egész, azonkívül a szerkesztők többnyire igyekeztek maximálisan kihasználni a multimédia nyújtotta lehetőségeket). Remélhetőleg ilyen stílusban készül majd a következő szám is. Egy valami nem tetszik (a *Voyages in Egypt*ben előforduló ökörségeken és a rakás gépelési hibán kívül): ha már sorkizárást használ valaki, akkor legalább megismerkedhetne a kötőjelezés nyújtotta káprázatos lehetőségekkel is...

ABCD 95/3.

Folytassuk a multimédia-turnét a legkellemesebb meglepetéssel, nevezetesen az ABCD 95/3. számával. Ha valaki ezirányban nem lenne elég tájékozott, úgy azzal közölném, hogy ez a CD-újság — egy kísérleti szám után — 1994-ben indult és mostanában az ötödik (vagy hatodik?) számnál tart. Ezidáig szerénységem személyében úgy élt ez a CD-magazin, mint a középkorú felhasználói réteget megcélzó, öööö... hogy is mondjam?!, kissé száraz valami. Az első két szám után meg is fogadtam, hogy többet a büdös életbe' nem leszek hajlandó megnézni ilyen CD-t. Ehhez képest máris megszegtem a fogadalmam, mert a Compfair alkalmából tarháltam magamnak az egy ilyet is (ha másra nem, akkor esetleg jó lesz majd a kutyának apportfának) — na most ehhez képest pöttyet meglepődtem, amikor megnéztem. Új fogadalmat is tettem azonnal: a jövőben elmegyek szellemi sztriptíztáncosnak (levetkőzöm az előítéleteimet)...

Ezt a lemezújságot mintha teljesen kicserélték volna: igaz, hogy a tartalmát egy csöppet eklektikusan válogatták össze, de akkor is: ízlés tekintetében momentán a lehető legtoleránsabb a hazai CD-kiadványok közül — ebben aztán frankón mindenki megtalálja a neki passzoló témát! Na nézzük, hogyan is fest ez tartalom vonatkozásában:

A bejelentkező utáni első pont a *Hálózat*, amelyen egy kalap igen érdekes cikk vár elolvasásra. Remélhetőleg mindenki az előző mondat igéjének alapján cselekszik, és nem foglalkozik azzal, hogy a különböző szerzők különböző elképzelések alapján szülték meg a cikküket. Remélhetőleg legközelebb több idő lesz arra, hogy valamelyest egységes formába öntsék a dolgokat.

Az *Arccal a gép felé* pont egy szolid turmix a felhasználó szolgálatában. Az almenü első része a 3D programozás örvényes vizeire nyújt csónakbérletet, a második pedig a Windows alatt történő játékfejlesztésekről nyújt némi perspektívát. A harmadik pont nem igazán illik az előző kettőhöz: alapvető témája a Quake és a hozzá fejlesztett környezet. (Aki nem tudná, mi az a Quake, az olvassa el a cikket, vagy kövesse figyelemmel Szabó László legújabb sorozatát az Interneten, ami a szoftverbűnözés szörnyű mélységeit tárja elénk a maga valójában. Quake Fény a címe...)

A következő fejezetcím MIDI-ügyekben tájékoztatja a t. felhasználót — ehhez különösebb ötleteket/kritikákat nem akarok hozzáfűzni, mert hót kuka vagyok a témához, és nem is érdekel különösképpen... Ugyanez vonatkozik a *Módszer*-menüre is — talán jobb, ha mindenki önszorgalomból végigolvassa... A *Sajtóklub*ra nem kell különösebben sok szót vesztegetni: a Népszabi '91-92-ben létezett '*Ma erről nem írunk*' c. rovatát eleveníti fel a fanyarabb humor kedvelőinek. Ezenkívül a *Magyar Narancs*, a *Számítástechnika* és az *Interklikk* vonatkozó rovatait hivatott megjeleníteni, bár tegyük hozzá, hogy nálam erőteljes cenzúra is működött (csak az utóbbit lehetett elolvasni).

A *Böngészde* szintén egy pöttyet eklektikus menü: a *Visual Basic* mellett írogat az *ArcView*-ról (a demója egyébként rajta van a CD-n is), továbbá van egy cikk az újonnan épülő budapesti hídról is.

A következő műsorszám (*Műhely*) különböző fejlesztésekkel foglalkozik. Ez nem feltétlenül csak számítástechnikai témát jelent: a magyar



CD-kiadók és -kiadványok betűrendes listája mellett jól megfér például a némi önreklámmal tarkított eszmefuttatás a multimédia CD-k által forradalmasított tömegkommunikációról, vagy a Mercedes-gyár új modelleit bemutató cikk.

A *Galéria* a művészlelkeket célozza meg: itt találunk némi számítógépes művészetet, egy rövid cikket egy számítógépes grafika-kiállításról, filmőrülteknek pedig van a 'Forrest Gump'-ból egy promóciós klip elemzéssel, valamint az R.E.M. 'Losing My Religion' c. videoklipje teljes hosszúságban, angol és magyar szöveggel, valamint egy filmesztétának tűnő úr boncolgatásával a klip képi megvalósításáról.

A tartalom vizsgálatát természetesen a *Koncert*-menünél kezdtem, ugyanis valami epedő vágy hajtott, hogy megismerjem a legújabb techno-acid-trensz-satöbbi-opuszokat, és jól kiröhögjem magam, hogy miféle szemetet rá lehet sózni a jónépre. A várakozásban ugyan egy kicsit csalódtam, mert rögtön egy URH-cikkel kezdődik az egész. Ez egyébként a borítóra is rá van nyomtatva, de hiába méregettem elkerekedett szemmel, a Getto lehűtött azzal, hogy ez biztos, nem *az* az URH. Aztán mégiscsak *az* az URH volt. Óh, vidám ifjúságom könnyed, optimista tánczenéje...! Asszem a cikk szerzője valami rockkritikus lehet (vagy valami hasonló, valahonnan marha ismerős a neve), de ennek ellenére az URH szövegeinek, számrészleteinek és rövidke pályafutásának bemutatása révén szinte tökéletes képet nyújt a nyolcvanas évek első felének jelentősebb magyar underground-zenekarairól (Kontroll Csoport, Európa Kiadó, Sziámi, Balaton, Neurotic, Bizottság, stb.) illetve a főszereplők pályafutásáról egészen napjainkig. Ez nekem mondjuk nagyon tetszett, de nem tudom mennyire fogja megnyerni azoknak a tetszését, akik ezt a CD-t meg fogják nézni: az egyik felük ugyanis az URH idejében még óvodás (vagy jó esetben is az általános iskola első éveit taposó) ifjonc volt — a másik meg párttitkár. Na mindegy.

A *Koncert*-menü többi része is eléggé a 'rétegzenéknek' van szentelve: van egy interjú a Budapesten vendégszerepelt Laurie Andersonnal, egy átfogó cikk Marton Éva operaénekesnőről (nem tudom, mennyire érzi jól magát az előbb említett kettő között), egy 'interaktív' cikk Hortobágyi László 'zenekészítővel', továbbá egy képriport a WOMUFE-fesztiválról. Az elmondottakból kiderülhet, hogy a zenei rész szerkesztése olyan, hogy még a derék Juhász Előd is megirigyelhetné...

A következő menü az, ami — az URH-n kívül, persze — véglegesen a szívembe zárta ezt a CD-t a *Vagvolgyi's Americana 1. (Detroit Rap)* címet viseli. Nem tudom, ki lehet ez a Vágvölgyi nevű figura (kicsit tájékozatlan vagyok a művészeti életben), de ha másért nem, hát az ő produkciójáért mindenképpen érdemes lesz megvenni a CD-t. Ez az úriember ugyanis se többet, se kevesebbet nem tett, mint nyitott szemmel (vagyis videokamerával) körbejárt az amerikai autóipar fellegvárában, Detroitban — és megmutatja, hogy hogyan néz ki belülről az az ország, amiért jelenleg az egész világ rajong. Tartalmi ismertető helyett talán elegendő lesz idézni a mottó egy részét: '*Apokalipszis — mégcsak atomháború sem kellett hozzá. Az információs autósztrádáról pillantunk*



Jé, ott a Menyhárt, agyában a kopasz cenzorral

vissza a detroiti vaskorra, ami még nem jelenti, hogy ez ne lehetne a jövő. Némi penészként akceleráló élet az ipari társadalom temetőjében.' William Gibson és Aldous Huxley biztos adna neki egy róluk elnevezett díjat...

A *Már történelem*-menü egy kis politikát csempész eddigi szolid entellektüel csapongásainkba. Itt három aktuális képriportot találunk a Fekete Doboz archívumából (jó, nekem most aktuális, mert október 20-án írom ezt az egészet, de ha november 7-e körül olvassátok, már az se rossz — majd mindenki eldönti magának, hogy melyik is volt az igazán Nagy Októberi Szocialista Forradalom...), valamint részleteket a *CIA World Factbook '90* (gy.k.: 'Tények Könyve') CD-ről (aminél azért asszem már van frissebb is) és a 'Magyarország politikai atlasza' c. kiadványból.

A következő menü (*A Bakonyban*) ismét a 'szokásaink szerint, most valami egészen más'-koncepció jegyében született. A készítők gondoltak a geológusokra is, mert itt ilyen kis földtani csapongásoknak lehet tanúja a gyanútlan szemlélődő. Ez mondjuk engem nem kötött le órákig, de lehet hogy valakinek éppen ez a heppje — ha lenne rá kereslet, mindenképpen jelezzétek, mert akkor esetleg mi is kihozunk egy 'Kavics Világ'-különszámot (vagy lehet a címe '*Kő' kő?!*...

Az utolsó témakör (*Könyvespolc*) az, amire teljesen felesleges egy szót is vesztegetni. Az a szörnyű gyanúm ugyanis, hogy ez alapvetően reklámcélokat akar szolgálni: aki fizet, annak írnak a könyvéről. Már ne haragudjanak a t. készítők, de azt azért kötve hiszem, hogy egy ilyen szellemi beállítottságból készített CD-n pont erről a 6-7 könyvről kellett írniuk! Hetente legalább 10-20 könyvújdonság jelenik meg, tehát még egy finnyásabb ízlésű tollnok is összehozhatott volna egy legalább tízszer ekkora méretű recenziót is a könyvpiac újdonságairól. A CD többi részéhez képest ez itt egy kalap sz*r (már elnézést...).

No, ez volt az ABCD 95/3. tartalmi ismertetése. Valószínűleg idáig már kiderült, hogy nagyon bírom a CD-újságokat — már amennyiben egy csöppnyi sajátos arculattal is rendelkeznek. Ez alatt azt értem, hogy a magazin nem akar beállni a pillanatnyilag sikeres trendek sorába, hanem megpróbál valami egyéni íztvinni a produkcióba. Persze van egy pár egészen kicsi apróság, ami nem tetszett benne:

— A charsetek állandó variálása, különös tekintettel azokra, amelyek nincsenek magyarítva (kalapos ű-k, ő-k, meg ilyenek). Jó, tudom, hogy minden ilyesmi rohammunkában készül (meg egyébként is: jobb, ha a CoV-ban nem dumálok ilyenről), de azért erre a jövőben nem ártana odafigyelni;

— a főszerkesztő munkája (bocs). Abszolút nincs egységes arculat (jó, persze lehet, hogy egy kicsit sarkos vagyok, a népnek esetleg tetszik a papagáj-stílus), kiváló cikkek mellett — nyilvánvalóan töltelékként — csapnivalóan rossz irományok (vagy mondjuk úgy: béta-verziók) szerepelnek, stb.

— elképesztően eklektikus az egyes témakörök összeállítása (azt azért tegyük hozzá, hogy ez lehet egyben előny is).

Ezeken az apróságokon kívül minden tetszett. A CD nemcsak magyar, hanem nemzetközi viszonylatban is egészen sajátos tartalmával tűnik ki, amit akár kísérletként is tekinthetünk abban az ügyben, hogy mire képes ez az új számítógépes média. Engem leginkább a boldogult emlékezetű VOLT c. újságra emlékeztet, ami azért elég komplex kulturális média VOLT, mert ahhoz képest, hogy elvileg egy alternatív rockújság akart lenni, elég széles skáláról merítettek alapanyagot a cikkeikhez. Miért hasonlítom egy rockújsághoz a mostani ABCD-t? Egyszerű: a szerzők — szemben a mai újságok nyomasztó többségével — szemlátomást szerették is azt, amiről írtak (érteni ugyanis nem elég hozzá, bár az sem hátrány), és nem az órabér-komplexus alapján által neki írni valamiről valamit. Aztán a maguk kis világán belül megpróbáltak újságírást is művelni, tekintet nélkül a veszteségekre (akarom mondani a tetszési indexre). Kérdés az, hogy ha a továbbiakban is ilyen tartalommal fognak megjelenni, hogy fogadja ezt a Zsánklódon, Dallason és McDonaldsen edződött tömeg. Én mondjuk biztosan megveszem (ha a tarhálás névre hallgató, egyébként bevált módszeremmel nem jutok hozzá), de legyen szabad riogatnom a készítőket: egy évnyi vásárolgatás után elő akartam fizetni az említett VOLT c. újságot is. Azonnal csődbe mentek...

CDX Magazin 2.

Úgyszintén a Compfairre jelent meg a CDX jubileumi (második) száma. Ha valakinek nem mondana semmit ez a név, akkor egy pár szó róla: a lemez, a PC-X Magazin mellékállása, amiből ezidáig kettő darab jelent meg (ezt egyébként a sorszámozásból derítettem ki, de azért a biztonság kedvéért rákérdeztem az elkövetőknél is). Ez persze csak a jelenlegi állapot, mert jelen CD borítóján azzal riogatják az ártatlan vásárlót, hogy ezentúl kéthavonta jelentkeznek vele (leszámítva persze a nyári szünetet, ami a dolgozónak (meg a szerkesztőnek) azér' jár). Ha jól látom, akkor körülbelül azt pakolják rá, amit — mivel egyelőre még lemezmelléklet nélkül jelennek meg — az újságban nem tudnak publikálni. A stílus ugyan nem igazán egyezik a fentebb ismertetett két multimédia újsággal, mert inkább a világszerte divatos CD-trendbe próbálnak illeszkedni: gyűjtemény a manapság aktuális shareware/preview/meg ami még ráfér anyagokból. Tehát a CD-X sokkal inkább tekinthető egy önállóan megjelenő coverdisknek, mint mondjuk multimédia produktumnak.

A tartalom az elmondottakból adódik is. A legnagyobb helyet természetesen a mostanában megjelent játékok demoi foglalják el. Van belőlük egy szép nagy rakás (20-30 körül, egyébként nem számoltam), csak a legjobbakat említve: Need for Speed, Apache Longbow, Actua Soccer, Sim Tower, Bing (naháti, az aztán elég súlyos!), Magic Carpet 2., Primal Rage, satöbbi... Témájukat tekintve tulajdonképpen ugyanebbe a kategóriába tartoznak a 'Patch és utility programok' címszó alatt levő cuccok is, amelyek a, khm, kézenközön hozzád került programok működési rendellenességeit hivatottak a kívánt irányba terelni.

Egy másik méretes kupac a shareware-programoké. Ebbe beletartoznak a Windows- és DOS-játékok is (persze a minőségükről elég sokat elmond, hogy shareware-ek), de főleg egyszerűbb felhasználói programok (CD-s akármik, képnézők, zeneszerkesztők, stb. — ja, meg egy keresztrejtvényszerkesztő is!) vannak. Van egy 'Other Side lemezújság' névre keresztelt opció is, ahol a tartalom szerint valami lemezújságnak kéne szerepelnie — nekem mondjuk itt is a shareware-ek szerepeltek, de sebaj...

Kicsit kilóg ugyan a sorból, de mindenképpen bizonyos rétegnek szép adagnyi örömet fog okozni a Demo Discount, ahol egy csomó egyszerűbb felhasználói program, demotrükk meg ilyesmi forrása található, okulásképpen a tanulni vágyóknak.

No, mi van még? Van egy kellemes kis képi összefoglaló (tömondatban: slideshow) az őszi ECTS-re megjelent játékokról. Akarom mondani azon játékok képeiből, amelyekről a kiállítók már legalább egy(-két) képet tudtak mutatni. Van még egy kis (meg egy nagy) Microsoft-téma is benne (Na ugye! Nemcsak a CoV van "teli" velük!...), egy pár újabb MS Home és MS-egyéb termékről, meg természetesen a hasonló típusú CD-k elmaradhatatlan darabja: Win'95 Beta... Ja, meg van egy külön fejezet a hirdetéseknek. Az fontos!

Mint a tartalomból kiderül, a CD-X elsődleges célja, hogy a modemmel nem rendelkezőknek elérhetővé tegye a világ különböző site-jain leledző shareware-eket, illetve — a rendelkezőknek — jelentős telefonszámlát megspóroljon. Mondjuk szerintem szerencsésebb lenne, ha nem önálló kiadványként, hanem inkább coverdiskként jelenne meg a továbbiakban, bár lehet, hogy ezt nálam jobban tudják a kiadói...

DEMOLITION



Nagy helló minden demorajongónak! Remélem nem sírtatok sokat, amikor megláttátok a CoV 61-et, és sehol nem találtatok benne egy árva demorovatot sem. Az a helyzet, hogy Basq bátyátokat sürgős dolgai olyannyira elfoglalták, hogy nem jutott ideje kedvenc foglalatosságára, a demorovat elkészítésére, illetve a pálcikaemberek ugrándozásán való heveny röhögésre Getto apánkkal. De hát semmi gáz, újra itt vagyok, újra demokkal.

Először is pár olvasói levélre reagálnék. Merthogy mostanában szerencsére ilyeneket is kapok. A leveleknek igazán örülök, talán még jelzik azt, hogy nem halt ki a demozás utáni vágy az emberekből, és esetlegesen lesznek próbálkozó szellemű emberek is Magyarországon akik fellendítik újra a scene életét. A legtöbben azt kérdezték, hogy a rovatban szereplő demokat hol találhatják meg. Sajnos a szűkös háttérkapacitások miatt egyelőre nálam csak a legfrissebbeket lehet megtalálni, azonban a jövőben tervezem, hogy InterNeten is hozzá lehessen férni az anyagokhoz egy szép kis magyar ftp site-on. Addig is egy kérés: ha van valami demotok amiről szeretnétek egy kis cikket látni (nem fontos, hogy saját legyen) tegyétek fel a ftp.fok.hu incoming/Trash könyvtárába, illetve én is megpróbálok egy pár dolgot elhelyezni ugyanitt az érdeklődők számára. Akik pedig nem tudják elérni az InterNetet nyugodtan írjanak a szerkesztőségbe, és ígérem megpróbálok enyhíteni demohiányukon. Kaptam egy pár kritikát is, ezeket mindig köszönettel veszem, főleg ha valami építő jellegű javaslat is elhangzik bennük.

Itt a bevezetőben ragadnám meg az alkalmat egy-két magyar scene-hír leközlésére. Én is sajnálattal vettem tudomásul, hogy a Wildstock '95 elnevezésű party elmarad. A közzétett textfile szerint a szervezők nem tudták megszerezni a díjazásokhoz szükséges pénzt, ezért lefújták a rendezvényt. Előreláthatólag a Wildstock partyra csak jövő ősszel kerül sor, addig pedig várhatjuk, hogy mikor lesz esetleg Scenest 2. Persze, addig is van egy csomó demo, csak sajnos már megint nem magyaroktól, pedig a hazai anyagoknak örülnék igazán. Na, ne szomorkodjunk, inkább nézzük milyen újdonságok bukkantak fel mostanában a lemezesládából...

A soron következő demok a Bizarre 95 és a Remedy party termékei. A Bizarre 95 democompoja viszonylag látványos eredményeket hozott, ugyanez sajnos nem igazán volt elmondható a Remedyről. A Bizarre 95 amúgy Hollandiában volt, ahol meglepően sok új arccal találkozhattunk a nemzetközi demoscenén.

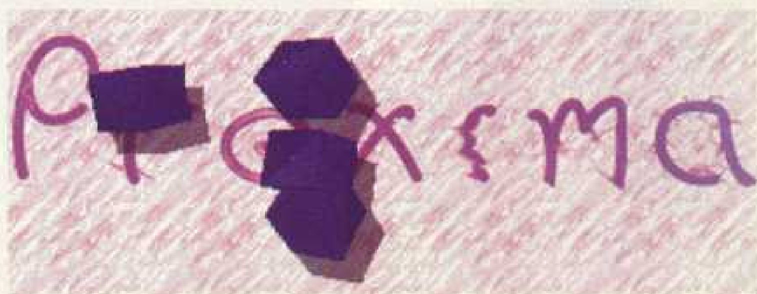
Bunghole: Ozone

A *Bunhole Productions* is új bemutatkozó, első munkájuk a Bizarre partyn indított Ozone 64K intro. Az egész introból látszik, hogy a rutin még nem túl nagy a csapatban, de annál inkább értékesnek tűnik ez a próbálkozás. Nem kell megijedni a címtől, nem környezetvédelmi konferenciára hívnak a srácok. (**Fővédnők: Ózon Gyula — H3O**)

Az intro indításakor a cím kiíratása után egy régen látott shadebob tűnik fel a képernyőn. Minden effekt között egy kis napi bölcsességet hallhatunk, egy egészen szép képernyőre kiírva, melynek oldalán raszter-csík hullámzik. A bölcseletek mellett itt tűnik fel a credits is, hogy aztán igazán elinduljon végre a dolog. Az első effekt egy 80-as évekből származó vektorpoint rajzolás, de az objektek egészen pofásak, a felrajzolt pontok száma pedig egészen tűrhető. A vektorpontokból álló objektek morpholnak egymásba. A sebességgel legalább nincs gondunk, ez egy 386-on is szuperül megy. A vektorpontok után egy újabb ősrégi ismerős köszön vissza ránk egy vagon plazma-effektus formájában. A plazmákkal a fiúk mindenféle trükköt bemutatnak amit csak eddig ezzel az effektel az embernek a fia kitalált. Egy kicsit a mostani divathoz is igazodva 320*400-as módban is jelenítenek meg plazmát, amely 2 bitplaneből interferál. Na ehhez azt hiszem jár egy kis magyarázat is, mielőtt kiejtené a kedves olvasó a kezéből kedvenc újságját. A plazma valószínűleg mindenkinek világos, igen, az a maszat a képernyőn ami úgy néz ki, mintha olajat cseppentettek volna a pocsolyába. (Van asszociációs képességem, ugye?) A dolgot lehet bonyolítani egy kicsit az interferenciával. Készítenünk kell még egy bitplane-t, ahol szintén egy plazma megy, de természetesen más mozgásfázissal, mint az első. A két kép tartalmának a különbségét kirajzoltatva pedig igencsak érdekes jelenségeket kaphatunk, ami mellesleg nagyon látványos is. Persze mindez igen triviálisan van így megfogalmazva, úgyhogy nem kell nekilátni gondolkodni, hogy vajon milyen programmal lehet ezt megvalósítani. A plazma kollekció után egy szép kis tűz-effekt jelenik meg, apró hátránya, hogy a barátságos 80*25 text felbontásban. Aztán nagyjából el is fogyott az alkotók fantáziája és türelme, egy gyors Star Wars scrollerrel lezárják az introt.

Proxima: Odin

Eheti második szerencsés intronk a *Proxima* Odin című alkotása, melyet a Remedy partyn adtak ki. A Proxima viszonylag régebbi csapat, de sosem rukkoltak elő semmi látványosabb alkotással. Jó szokásukat most is megtartották, és egy viszonylag átlagos minőségű 64K introt produkáltak. Az intro elején egy átlagos minőségű Proxima logo jelenik meg. Az érdekesség, hogy ez a továbbiakban egy alap lesz, melyen árnyékolt filled kockák futnak keresztül. A kockainvázió után egy viszonylag bonyolult kard jön elő. A baj csak az, hogy bonyolultnak bonyolult ugyan, de nem túl szép. A kard pörgése után a greetings veszi át a terepet, amelyet pompásan eltalált csúnya designnal hajtanak végre. A lista után végre valami látványosabb dolog érkezik, nevezetesen egy copper effekt, egészen pofásan, a divatnak megfelelően 320*400-ban, majd ebben a barátságos videomódban bitplane interferenciát láthatunk, amiről már a korábbiakban is esett szó. Az intro végét a credits lista zárja, valamint a mi arcunk, amely körülbelül úgy nézhet ki, mint anno az FTC-Ajax meccs 90. percében... (**Anti acid — CoVboy**)



Massive: Arabicum

A *Massive* is fiatal csapat, a Bizarre 95-ön pedig rögtön egy demoval indultak. A csapatot 8-an alkotják, többségükben holland fiatalemberek. Ugyan szeptember 9-10-én, a partyn nem arattak átütő sikert demojukkal, érdemes megemlíteni, mert kisebb hibái ellenére is nagyon szépen kidolgozott alkotással állunk szemben (esetleg háttal, de az iszonyú kényelmetlen). A demo futtatásához egy standard-nek mondható konfiguráció ajánlott, vagyis egy DX2-66, Vesa Local buszos videokártyával (persze lehet PCI is :)). Mindezeken túl az optimális működéshez szükségünk van egy SoundBlasterre vagy egy Gussyra, valamint a gépben legalább 1MB XMS-re. A demo rögtön a credits kiírásával kezdődik, de nem a "szokványos" módon, hanem 3D extrude fontokkal. Az egyes kiírások közötti váltáskor a képernyőn egy textúrázott gömb pörög át. A credits után egy szép texturázott plane jön be, majd megjelenik a kezdőkép. Innen a zene vált, gyorsul, és az ütemre egy Lightshaded Phong torus gördül be, meglepően szép sebességgel. (Még 386-on is tűrhető volt!) A torus után egy szép kis 3D holdacska jelenik meg. Ennek igazán örültem amikor megláttam, legalább van benne egy olyan object ami nem minden demoban szerepel, és nem a 3DS-hez adják, hanem esetleg saját készítmény. A kóder állítása sze-

rint ez az object 18.720 face-ből van, bár szerintem ez nem igen látszik a végeredményen. A lemenő hold utolsó sugarainál egy újabb torus libben be a képernyőre, a változatosság kedvéért kockás pizsamában (na ja, először a holdat lőtték fel, csak aztán a pizsit). A kockás torust egy morpholó plane követi, az alakja vízcseppre hasonlít. A háttér időközben vált és egy madár jelenik meg. Az objekt animált, és talán nem is kell mondanom, hogy Phong is. A következő részben egy új ötletet láthatunk a variációkra. Ezúttal az alkotók a plazma és a textúrázott alagút című jeleneteket keverték egybe, ezzel egészen csodálatos képet varázsolva az amúgy már cigifüsttől sárga monitorunkra. Az akció után egy renderelt sakktábla jelenik meg háttérként, felette egy futót mozgatva, ami természetesen Lightsourced is, Phong is (erre majd kitalálok valami rövidítést). A futóbábu után egy gyönyörű 2 bitplanes interferenciát láthatunk egészen egyedi designnal. Az interferenciát újra egy kis textúrázott alagút követi, majd a credits, szintén nagyon szép 3D fontokkal, ahogy az elején is. Az egész demot egy lassú zene és az endscroller zárja. Mindent összevetve a fiúk nagy rutinnal rendelkeznek. A zene egészen eltalált, a design is szépre sikerült, azonban hiányolom belőle a koncepciót. Majd talán legközelebb...

The Clan: Who Cares...

A *The Clan* már tavasszal megmutatta, hogy igenis tud jó minőségű kódot legyártani. Akkor az Envy című introt adták ki, amely fantasztikus sebességű environment mapping technikát mutatott be. A Who Cares Anyway már önálló demo, a kód itt is gyönyörű, a kivitelezésről sajnos már nem nagyon lehet ugyanezt elmondani. Design nagyon kevés van, és az sem túlságosan eltalált, a zene pedig nem igazán illik ehhez a demohoz. Mindenesetre a demoban felvonultatott technikák miatt érdemes közelebbről is szemügyre venni ezt az alkotást, amely szintén a holland Bizarre '95 partyn indult. A szokásos setup után a demo egy nem túl igényes renderelt logoval kezd. A logo mellett a credits kiíratása történik meg. Az első nagyobb effekt egy Who Cares Anyway logo és egy Lightsourced Phong objekt párosítása, amelynek érdekessége, hogy a felirat által vágott objektről van szó, ráadásul a sebesség is igencsak szépre sikeredett. Az objekt eltűnése után a terepet két darab teáskanna (**Real-time Pirx — CoVboy**) veszi át, a változatosság kedvéért őket egymással vágták az alkotók. A vágásról már korábban volt szó. Ez az effekt egy picivel több processzoridőt igényel, mint a sima forgatás, hiszen itt a felrajzoláskor le kell vizsgáltatni, hogy az objekteknek melyik poligonjai látszódnak az aktuális pozícióban, és ennek megfelelően természetesen csak a látható részeket szabad felrajzolni. A teáskannák után a greetings lista jön, amely egy renderelt háttér felett jelenik meg. Aztán jönnek az igazi érdekességek. Egy vízcsap objekt pördül be oldalról a Bizarre logo fölé. Az egészben az az izgalmas, hogy a vízcsapból szép lassan egy vízcsepp esik alá, természetesen a háttér mintázatával a felületén. Őt követi egy üvegfelülettel rendelkező gömb, amit a buli kedvéért az alkotók még morpholnak is. A gömb után egy régebbről ismert Environment mapped torus jelenik meg, a poén kedvéért persze ő is változtatgatja az alakját. A torust egy újabb üveg objekt követi, majd két darab morph üveg torus veszi át a helyét. Amikor már kezdünk igazán csodálkozni az alkotók még elkápráztatnak minket két újabb torussal, melyek morpholnak, Environment mappedek és vágottak is. Ráadásul a sebesség még mindig kielégítő. Több ötletre azonban nem tellett a csapattól, így gyorsan abba is hagyják az egészet egy endscrollerrel. Ismét a szokásos csapda: szuper code, no design...



Psychic Link: Juice

Egy kicsit régebbi anyag a *Psychic Link* remekműve, ez még ugyanis az ASM 95-ön indult, de ez természetesen semmit nem vesz el az értékéből. Merthogy nagyon jó demot csinált a Psychic Link. Egészen szép design, csodás grafika, gyors code és egységes koncepció jellemzi az egész demot. Ha végre elindult a csoda — mert igencsak fagyásképes a kis aranyos — akkor két 3DS face-t láthatunk, amint éppen gyakorolják a "szemünkből villámokat szórunk" című tornagyakorlatot. Ez sajna elég csúnyán néz ki, gyorsan le is veszik a képről és hirtelen egy logot dobnak elénk, majd a credits következik, szerintem elég csúnya színösszeválogatásban. Nem baj, ahogy egyre előrébb haladunk a demoban, egyre szebb effekteket fogunk majd látni. Mindjárt itt jön egy szép textúra: egy plane-re ráfeszítve egy víztükör. Gyakorlottabbak már tudhatják, hogy ezek után mi jön. Hát persze, hogy a 3DS kedvenc kacsája, sok kicsi kacsával együtt (OOOOOHHH, Chuckychucky!!! — már sejtem mikor kell ezt ordítani) (**Három chucky van, de egyébként nem rossz, fiam! — CoVboy**). A kacsamama és gyerekei az árnyékukkal együtt gyorsan távoznak, merthogy nekik sem tetszett a felületi tükröződés sebessége, amely nem a kacsákra lenne jellemző, inkább másik kedves háziállatunkra, a Posta szimbólumára (nem tudtátok, hogy csiga lesz az új?). A kacsázás után a greetings jön, egészen érdekes módszerrel. A greetings lista egy morph vektorfont kiíratással történik, de előtte apró envy mapped gömbök zuhognak el. A greets után egy gyönyörű nagy torus jelenik meg environment mappinggal, a sebessége pedig még a kacsáknál is lassabb, ellenben szépen néz ki. A következő part egy fractal landscape világ, amelyen végigsuhan a kamera. A terepen néha feltűnik egy Psychic Link logo is, amint éppen kiemelkedik a "talajból". A kis száguldás után egy tóhoz érkezünk újra, hálistennek most nem kacsák jönnek, csak a tó felülete kezd el hullámzani. A csodás effekt után kijutunk a landscape-ről és behúznak minket a csőbe, vagyis egy textured alagútba, amely nem csak textúrázott, de morphol is. Egy gyors fadeout után a zene vált, és kissé gazdagabb designnal egy mandel zoomer jelenik meg. Ezt azt hiszem nem kell magyaráznom: Mandelbrot fractal közelítéssel. A fractal közben ütemesen bevillan néha a képernyő, hogy ezzel egy kis életet vigyen a mozgásba. A mandel zoomert időközben kombinálják a srácok egy kis copper tologatással. A mandel rész után egy kis raszter interferenciát láthatunk szédítő sebességgel. Az interferencia részt néha egy textured objekt szakítja meg, a part vége után pedig tisztán csak a textured objektek maradnak. Itt is egy kis trükköt visznek a dologba, tükrözéssel több ezer objektet jelenítenek meg a képernyőn. Az objektek után egy szép logo következik, majd egy nagyon design endsequence, egy rövid animáció egy oszloppal, melynek a tetején egy Juice logo fedezhető fel, természetesen textured Lightshaded objekt formájában. És kész!

Orange: Television

Még egy maradvány az ASM 95-ről az *Orange demo*. Az *Orange* egészen fiatal csapat, mégis volt bátorságuk az ASM 95-ön a demo kategóriában indulni, és nem is rossz munkával. A demojuk futtatásához 4MB RAM, GUS vagy SB, és minimum 386 konfiguráció szükséges. A demoban — mint majd látjuk — megszokott effekteket láthatunk, az érdekesség az, hogy nem a megszokott formában. Ezért is érdemes legalább egyszer megnézni. Az indításkor egy hullámzó logo jelenik meg, először a csapatnév, majd a demo címe. A kiírás után egy interferencia jelenséget látunk, majd később ezt kombinálják egy zoomerrel egy bácsin. Közben megjön a credits is, szép vektorfontok formájában áthullámzanak a képernyőn. A vektorfontok után újra az interferencia zoomer rutiné a terep. Ezúttal mindenféle őrült interferenciát és palettaváltást láthatunk, a lényeg, hogy pompásan néz ki. A rutin után egy hullámoztatást látunk a korábban megismert bácsitól. A bácsika után újra interferencia, de ezúttal 2 bitplanes, csak hogy jobban nézzen ki. Amikor a fiúk megunták ezt, gyorsan egy zoomoló vektorpoligon zuhatagot raktak elénk. A háromszögek után egy plazma effekt jön, amit a későbbiekben a srácok kombinálnak kedvenc rutinjukkal a bitplane interferenciával. Aztán újra a jól ismert manus arc jön be, ezúttal egy csodaszép plazma zoomerrel kombinálva a dolgot. Aztán elfogyott a srácok kombinációs készsége, kiraktak még egy rajzolt képet és gyorsan Int21h-t hívtak...

Ennyit mára a csodálatos demovilágról. Ja, és amíg nem felejtem el. Gondolom néztétek már a rovat képeit, amelyek általában az éppen szóban forgó demokból vannak. Sajnos ezek a képek nem mindig mutatnak olyan jól, ezért néha más képet is érdemes lenne felhasználni. Ezúton kérlek Benneteket, ha netán egy grafikus ülne köztetek, küldje el részünkre munkáját, és nagyon szívesen közöljük itt a rovatban. Természetesen nem baj, ha a kép már indult versenyen, de azért egy alapvető minőséget nem árt, ha elér. Előre is köszönet a munkákért. Ja, és természetesen továbbiakban is várom leveleiteket, kérdéseiteket, kritikáitokat a demokkal vagy a zenékkel kapcsolatban a basq@master.fok.hu InterNet címre, illetve az esetleges anyagokat az ftp.fok.hu incoming/Trash könyvtárába.

BASQ





Abban semmi feltűnő sincs, ha valaki mákostésztáról álmodik. Akkor sincs igazi gond, ha káposztás-tésztáról. De ha kockás térképekről, akkor már nagy gondok vannak! Ráadásul mind több szintből áll, titkos ajtókkal, karokkal, gombokkal, rácsokkal, aknákkal és teleportokkal fűszerezve. Ocsmány!

Ha valaki az eddigiekből nem jött volna rá, a THUNDERSCAPE című SSI stuff került a kezünkbe. Régebben ilyen-olyan CD-melléklettel megjelenő újságok jóvoltából már elérhető volt a játék demo verziója. Akkor olyan túl sok jót nem gondoltunk róla, de szerencsére az a demo nagyon különbözött a teljes verziótól, igen kellemes csalódást okozva.

A Tökfej-rovatban már olvashattatok róla, hogy SSI-ék saját, nem TSR-től lecincált (vagy licencált, találjátok ki a jót) világa kezdte meg hódító turnéját ezzel a remekművel.

Ennek a kaliforniai cégnek Golden Box engine-je után volt egy kis stílusváltás, jött ugye az EOB, és a többi DUNGEON MASTER-stílusú hack-and-slash, akár egy kissé kibővített, megszépített változatban (mint pl. a RAVENLOFT vagy a MENZOBERRANZAN). Itt már volt automata térképkészítő is, kimondhatatlanul nagy örömünkre. Minden azért maradt a szokásos 2D dungeon, bár több szinten/módon. A sorból kissé kilógott a DARK SUN-sorozat eddig megjelent két darabja, hiszen mindenről már alapban adtak térképet, így a játékosok koncentrálhattak arra, amit a leginkább szerettek: a harcra és/vagy a fejtörőkre. Ennek a rendszernek megvolt az az előnye, hogy a csatákban nem a gyors egérgombkattintás számított, hanem lehetett hagyatkozni egy kisebb adagnyi taktikára is, nem az üsd-és-fuss módszerre. A Golden Box-sorozatból ide átmentették ezt a pozitívumot. A jelen művel az SSI RPG-i között egy újabb mérföldkőhöz van szerencsénk, aminek van jó és rossz oldala is.

Hogy mindenki kedvet kapjon a játékhoz, kezdjük a rosszal! A játéktér 3 dimenziós lett, és ha nem is olyan módon, mint mondjuk a DESCENT (a gravitációról ugyanis nem lehet megfeledkezni), azért arra jó, hogy az automata térképet jónéhány helyen használhatatlanná tegye. Sajnos olyannyira nagy bekavarás ez a 3D a síkhoz szokott világunkba (pl. sík papírra jegyzetelünk, rajzolunk, sík papíru a CoV is, ha minden igaz) (**Egyetlen szavadba kerül, és a következő számtól lubrikált lesz! - CoVboy**), hogy a legszükségesebb helyszínekhez hiába is szerettünk volna térképeket kreálni, a végeredmény mindig egy áttekinthetetlen grafithalmaz lett. Pedig annyira igyekeztünk... (most tessék elképzelni egy őszinte arckifejezést egy tompa hegyű 2B-s Koh-I-Noor grafitceruzával és egy rózsaszín pandamacis, kínai radírral...)

A jobbik rész, hogy a csata kiválóan lett megoldva, és az egész programnak a kezelhetőségéről kevés rossz szót tudunk mondani. Szinte kitűnő, és ebbe persze annak is bele kell tartoznia, hogy gyors! Ezenkívül a szerepjáték rendszere is át lett dolgozva, kifejezetten számítógépre írt "kockákkal" (pl. 9, 5, 7 oldalú), opciókkal (mondjuk ennyi védelmi érték eléggé lelassítaná a papíros játékot), bár azért még a kezdő is látja, hogy a készítők számára nem volt ismeretlen az AD&D...

Ahhoz, hogy megismerkedjünk ADEN világával, kellő keretet biztosít a játék, bár a horrornak szánt részek nem igazán jönnek elő ezzel az engine-nel (ennek ellenére az így is hatásos volt, amikor a szemünk sarkából megláttuk, hogyan oson a hátunk mögé a bányarém-Netherbeast).

A világról az az összbenyomásunk támadt, hogy még egész értékes dolog sülhet ki belőle, ha továbbra is ilyen lelkiismeretes és a lehetőségekhez képest ötletgazdag emberek kezében hagyják az építését, és nem teszik olyan alaposan tönkre, mint mondjuk a TSR-ék az egyik legjobbnak ígérkező világukat, a Dark Sunt (és itt egyátalán nem a Prism Pentadra gondolok!)

Az már a játék intrójából kiderül, hogy a világ egyik jellegzetes feelingjét a Gyűrűk Urában is megismerhető érzés adja, amikor is a gonosz messze túlerőben van a világon, és majdnem mindenki egy közös célért küzd, ami közelebbről az élet normálissá tétele. Leginkább a totális háborúhoz lehetne hasonlítani, amikor szinte sohasem lehet elfelejteni, hogy milyen kevéssé hasonlít ez a világ mondjuk egy nyugodt szociális otthonra.

A másik lényeges feeling egy manapság elég gyakori szerszám az új világok alkotásánál, azazhogy keverjük össze a hagyományost valami újjal. Jelen esetben ez az új a gőzkorszaki szakik találmányai, a gőzvetőtől kezdve a gőzmozdonyig. Amolyan első ipari forradalom keveredik a varázslással, és így jön létre a mechamagic. Sok másik világban is előjött már ez az ötlet - akár itt van rögtön a Shadowrun -, de itt a specialitást az adja, hogy a technológia még eléggé kezdetleges. Ebben a megvilágításban sikerült újat adniuk.

Egyébként az SSI ígéri, hogy ehhez a világhoz elég sok mindent meg fognak jelentetni, regényektől kezdve a 12 éveseknek kitalált gyűjtögetni való kártyákig (a mi fiatalságunk idején ez még a kártyanaptár cseréje volt, ami azért összehasonlíthatatlanul olcsóbb volt - megúsztuk). Sőt, ha lehet nekik hinni, még papír-RPG is lesz belőle! Az mindössze a rendszeren fog megbukni.

Az installálásról pár szót. A játék elég szép helyet el akar foglalni, maximálisan 107 megát, ennek nagy része digi hang, további 30 mega pedig animáció. Az utóbbi kettőt csak akkor tegyük fel, ha túl sok a hely a vinyón, mert TÉNYLEG normális sebességet láthatunk még egy duplás CD-n is.

A játék CD-je úgy van felosztva, hogy a 2-23. trackig audio CD (ebből 14 felett csak háttérhangok), így nyugodtan élvezhetjük a zenét a gép bekapcsolása nélkül is. Meg kell hagyni, elég színvonalasra sikeredett a muzsika. A játék indításkor egyébként mindenképp keresi a CD-t, még ha minden fent van a vinyón, akkor is.

A játék a hangkártyát olyan szempontból igényli, hogy össze legyen kötve a CD-vel a kimenet, így egy forrásból hallhatjuk a digi hangokat, és a játék zenéjét (a hangkártyát tehát igazából csak digi lejátszására használja).

Az irányításáról inkább beszéljen a kézikönyv, bár megjegyzéseink és kiegészítéseink lennének, úgyhogy most egy kis technikai rész következik.

A játék közben használt gombok leírásakor elfeledkeztek párról, de nemcsak a kézikönyv írói, hanem a README írói is: a két szögletes zárójellel nézhetünk fel/le, az S/L gombra bejön a DISK menü, az X-szel meg azonnal kiugrik a DOS-ba. Ez utóbbi nagyon veszélyes, vigyázzunk rá, főleg, hogy a D (guggolás) gombja alatt van.

Az F4 gombbal olyan hasznos infókat tudhatunk meg, hogy mi a program verziója (nálunk 1.00), és melyik térképen, milyen koordinátákon vagyunk (X, Y, Z). A csatákat gyorsíthatjuk, ha #1: kikapcsoljuk a fegyverek animációját, #2: kattogtatunk bal gombbal a játékmezőn.

A játékban a CONFUSE FOES ikonja nem hasonlít kifejezetten a kézikönyvben lerajzolt ikonra, sokkal inkább a SHIELD BASH ikonjára (ez egy kisebb bug). A boltokban nekünk sehogyan sem működött az IDENTIFY, akárhogy is próbáltuk, nem adott több infót pl. arról, hogy MAGICAL LONGSWORD vagy MAGICAL LT. CROSSBOW.

Első feladatunk egy normális parti összehozása lenne. Nem ajánljuk nagyon a QUICK kreálási módot, a gép sok felesleges dologra pazarolja el a drága skillpontokat (bár tulajdonságértékekből így jobbakat is ki lehet dobni).

A fajok és nemek választását az Olvasóra bízzuk, nem lesz döntő jelentősége a játék során. A tulajdonságok értékeinek összeállításakor azért nem árt szem előtt tartani, hogy mindegyik karakter harcolhat egy körben, itt nincs olyan, hogy a hátsók csak nyilazhatnak, szálfegyverrel harcolhatnak. Ebből következik, hogy mindegyiket meg is támadhatja az ellenfél is.

Az egész gaméban nincs lehetőség pihenésre, így a varázslatpontok csak az igazi idő múlásával jönnek vissza. Ennek köszönhetően a varázslókra elég ritkán akar rászorulni az ember (nekünk főleg gyógyításra kellett). Innen már látszik, hogy főleg harcosokra lesz szükség, egy tolvaj és gyógyító mellett (ez a kettő akár lehet egy figura is). De még ez utóbbi kettőnek is szorítsunk fegyverforgatási skillre pontokat.

A skillek elosztásával kapcsolatban nem árt egy kis tanács, mert jónéhány skillt ki lehet hagyni az életünkből:

A fegyveres skillek közül az *Axes/Maces*-t azért ajánljuk, mert ezek a fegyverek elég jól sebeznek, és csak a kukacokra hat kevésbé (de még azokra is) a *Crushing*-féle sebzés,

Gábor Áron rézlovagja még nincs felvirágozva...



amibe a legtöbb ilyenfajta fegyver tartozik. A *Pole Arms*ok is jó nagyokat tudnak csapni, ráadásul megkapják a *Cutting*, vagy (pl. háromágú szigony, azaz trident) esetében az *Impaling* kétszeres sebzésszorzóját. A *Martial Arts*ot csak nagyon magas skillel használjuk, de akkor többször is támadhat egy körben az emberkénk, mint hagyományos fegyverrel, és idővel egy ökölcsapás akár 250 HP-t is levihet (persze *Attack for Vitals* támadási mód esetén). A *Bows* és a *Firearms*, azaz az íjakkal és a lőfegyverekkel kapcsolatban megjegyeznénk, hogy az erőbónusz nem számít a sebzésbe (még *composite bow* esetén sem!), de a játékban nem ismert a lőszer fogalma, így egész használható fegyverek lettek (ellenben pl. a DUNGEON MASTER-rel).

A *Knife skill* akkor lehet segítségünkre, ha a játékos másik kezében is szeretnénk fegyvert használni, a legjobb ilyenkor a *Stiletto* (*Impaling*) vagy a *Kuk(r)i*.

A *Casts Spells* képesség növelésével többféle varázslatot tudunk majd mormolni (a kézikönyv szerint ebben az *Intelligence*-re is szükségünk lehet, de nekünk ez nem tűnt fel, csak az, hogy a manapontok számát befolyásolja), az igazán hasznos varázslat a *Heal* és az *Aid* (egyébként rengeteg scrollt találhatunk majd a játék folyamán).

Ha hátba akarjuk bökni az ellenfelet, ahhoz előtte el kell rejtőzködni, ebből lesz a Hide, és ehhez szükség lesz a *Stealth skill*re. A hátbaszúrással akár ötszörös (jé!) sebzést is tudunk okozni, de ehhez hozzátartozik, hogy csak minden második körben.

Nem-harci skillekre ne költsünk sokat, mivel a boltok kvázi használhatatlanok, így rögtön kiesik két skill, a *Merchant* és a *Pick Pockets*. A *Xenology*ra nem lesz annyi szükség, főleg hogy az igazán fontos infókat az egyes szörnyekről elmondjuk mi magunk. A *Fast Talk*ról csak annyit, hogy nagyon hasznos lehet nagyon magas értéken, de jónéhány ellenfél egyáltalán nem hajlandó szóbaállni velünk, akár azért, mert születése óta nincs megfelelő hangképző szerve, akár azért mert csak. Mindenki döntsön maga. A *See Secrets*re azért nem, mert ahol fontos, hogy megtaláljunk egy rejtett ajtót, ott szólunk, és a térképen ha minden igaz, meg lehet találni. Ha meg nem, akkor bocs. A *Lock Picking* skillre azonban még néhányszor nagy szükségünk lehet.

Ha valaki egy ideális partit akar létrehozni, akkor még egy dologra szüksége lesz: a berhelésre. A kimentett állások mind tömörítettek, de a csalni szeretők mérhetetlen örömére a karakterek tulajdonságait mindenféle tömörítés és kódolástól mentesen megtalálhatjuk a SAVEx.DAT file majdnem legvégén (pár száz byte-tal a vége előtt, névvel együtt). Legegyszerűbb, ha a tulajdonságokat és az XP-ket írjuk át. (**Na és mi lesz a játék örömével?! - CoVboy**)

A karakter nevétől számított 155-158. byte az XP, a 29-32. és 33-36. a HP, a 74-75. az MP, és a 9-28. byte-ig terjednek a tulajdonságok értékei, két példányban. Fontos, hogy szintenként annyi skillpontot oszthatunk el a karakterek között, amennyi a DEXTERITY illetve INTELLIGENCE tulajdonságai, így azokat legalább berhelésig nem árt jó magasra feltenni (kábé 500-1000 elég lesz). Berhelés után viszont tessék visszaállítani, mert ha minden igaz, a program kábé 50 felett nem veszi figyelembe az értékeket, noha kiírja.



Biztos, ami biztos, veszek ilyen bádogbigyót is

Az aranyat egy példányban lehet megtalálni a file legvége előtt 7-8 sorral (pontosabb helyzetet nem adnánk, házi feladatnak esetleg jó lesz a keresgélés...).

Egy másik fontos berhelésre akkor lesz szükség, ha valamilyen tárgyat nem találnánk meg. Tegyük fel, hogy nem tudjátok tisztán kivenni a leírásból, hogy hol lehet a CAPSTAN KEY C (ez a Vanguard Vár 2. szintje): mentsünk állást az első szint vége előtt, a feljárónál. Ne menjünk még fel a 2. szintre, mert akkor nem fog működni, de ha már megtörtént, akkor menjünk vissza az első szintre, töröljük le az adott kimentett állás könyvtárából a Vanguard Vár 2. szintjét jelölő állást (ami valószínűleg a jelenleg legnagyobb sorszámú LEVELx.DAT file), és úgy végezzük el a következő lépéseket: lépjünk ki a játékból, és egy normális diskeditorral copyzzuk a memóriába a "CAPSTAN KEY C" szöveg kezdetétől a "CAPSTAN KEY D" szöveg kezdetéig, keressük meg mondjuk a "CHAMBERLAIN'S KEY" feliratot, és annak a kezdeténél PASTE. Ezután a CAPSTAN KEY C-t a CHAMBERLAIN'S KEY helyén találjuk.

A játék szempontjából nem közömbös, hogy ki milyeneket tud sebezni. Ilyenkor tartsuk szem előtt a kézikönyvben található sebzési táblázatot, különösen akkor, ha el is akarjuk olvasni...

Az ott található MAXIMUM DAMAGE mód félreértésekre ad lehetőséget: azt mutatja, hogy maximum mennyi lehet az az érték, amit sebezhet a fegyver szorzások előtt, tehát mennyit számíthat bele az erő adta bónusz. Ezután következik még a szorzó, ha *Attack for Vitals* (sikertől függően egész nagy értékekig) vagy *Mighty Blows* (3x) lett választva, majd a páncél felfogta érték levonása után a fegyver típusától függő sebzés (*Crushing/blunt* - 1x, *cutting* - 1.5x, *impaling* - 2x). Egyébként az *Attack for Vitals*-szal kapcsolatban olyan érzésünk támadt, hogy az adott fegyver használati idejétől függően (és a skilltől kevésbé függően) nőtt a sebzés értéke (így lehetett talán, hogy a *Martial Arts*ot használó karakterünk egész hihetetlen összegeket sebzett, amivel csak Demon Slayer 500 HP feletti sebzései vetekedtek).

A szörnyek viszonylag nagy tömegével találkozhatunk a játék során, bár jónéhányhoz ugyanazt a képet rendelték, esetleg más színű kivitelben. A *Xenology* képesség használata során a játékban (csata közben jobb klikk a monsterre) sok haszontalan infót tudhatunk meg a rémekről, ami igazán hasznos az az, hogy ki mire immunis és mire érzékeny, mivel lehet jobban sebezni, valamint hogy milyen spéci képességei vannak (a HP és különféle védelmi értékek már nem annyira). A nevét még elég alacsony *Xenology* pont esetén is ki tudjuk találni, így nyugodt szívvel utalunk a szörnyekre név alapján.

Varázsolni tud a Dark Shaman, a Smoke Demon, a Red Hellcat, a Wraith, a Grimalkin és a Nightmare. A patkányok összes fajtája csoportban nagyobb értékkel támad. Immunitással, illetve ellenállással (ez olyan immunitás, ami nem mindig jön be - bár nekünk ez nem tűnt fel) rendelkezik a Mantis Worker a méregre, a Chaos Rat és Sewer Rat a hidegre és deathre, az egerek többi fajtája a a méregre, a Trollok mindegyike a méregre, a Troll Warrior a deathre is, az összes élőholt (Wraith, Damned One, Zombie, Skeleton, Skeleton Lord, Skel Warrior, Corrupted Knight, Skeleton Fury és Nightmare) valamint gólem a deathre és méregre, a Nightmare a savra, az összes csontvázféle az *impaling*re és *cutting*re is (csak rezisztens, de az pont elég). A Gargoyle-t egyedül a *blunt* és *death* sebzi normálisan. A kukacok ellenállók a méreggel, savval és blunt fegyverekkel szemben, és szeretik megragadni az ellenfeleiket. A Damned One-oknál fontos, hogy mindig mi üssünk először, mert minden ütése talál, és ha "nem dobjuk meg a mentőt" vagy miafene, akkor szépen atomjainkra esünk szét. A halálmágia gyógyítja az élőholtak nagy részét. Jobban sebzi a gólemeket az elektromosság, a Smoke Demont a hideg, a sima skeletont a blunt. Varázslatokkal szemben ellenálló az összes repülő agy.

Ha a lista nem is teljes, ezekről ennyi bőven elég. A főbb ellenfelekről kicsit több szót vesztegetnénk, hiszen több is múlik rajtuk.

Ezek mindegyike - még Drool király is - tud varázsolni, a Netherbeast kivételével. A Dark One igen érzékeny a meleg dolgokra - itt inkább a tűzre gondoljunk, mint a ferde hajlamokra. A Netherbeast jó tulajdonsága, hogy amint megöljük, erősebben jön vissza. Kezdetben 200 HP, később egészen 500-ig felmegy. A nagyobbik baj az lesz vele, hogy minden ütése talál, és a szokásos mentő elrontása esetén kezdetben csak lelassít, majd meg is öl. Ugyanilyen gonddal találhatjuk szembe magunkat, ha a Nyolc egyikével találkozunk, és ők még ráadásul a varázslatokra immunisak. A Férgek Ura nem immunis semmire, de egy csomó kukacot elő tud húzni a zsebéből. Jó neki. A nagy Anthrax, a főellen pedig 2500 HP-jával és varázslatra immunitásával kiemelkedik a többi közül, bár érintése egyáltalán nem veszélyes, mert mindössze leszedi az varázslatokat az adott karakterekről.

Jöjjön a tipphalmaz után a játék. Feladatunk, hogy ismét működésbe hozzuk azt a mágikus pajzsot, amit Skelon hozott létre a saját magáról elnevezett hágón, hogy így védje az Északi Földeket a Nocturnalok (kb. éjlények) és Sötétek seregétől. A Nocturnalok eddig nem okoztak igazi nagy gondot, de valamely hatalmas lény uralma alá hajtotta őket, és haddá szervezte a számtalan rémet. Egyik nap ezt a pajzsot kikapcsolták, és a sereg elindult a hágó felé, ahol éppen hosszú hetekig elnyúló csatákat vívnak a Sugárzó Rend (Csernobili Menhelyszökevények), azaz a jók csapata ellen. A dolgot tarkítja néhány tűzszünet, amit állandóan tűzszünet-megszegések követnek, valamint hogy újságírókat gyilkol mindkét fél, azontúl hetven év feletti öreg néniket és bácsikat erőszakolnak meg.

Theros nevű orrszarvúfejű katona üdvözöl minket, és bebocsájtást kér a csapatba, engedjük meg, mert szükségünk lesz rá, úgyis van egy

Egyetlen mozdulatom elég egy piros filctoll likvidálásához



szabad hely. A másik szabad helyet hamarosan egy trollal tölthetjük be. Theros a Vanguard Várnak volt a kapitánya, amikor az ún. Sötét lény (Dark One) megtámadta a seregével az erődöt, és elfoglalta, majd a pajzshoz energiát adó lámpásokat tönkretette. I elvesztett becsületét szeretné azzal visszaszerezni, hogy segít nekünk Vanguard Váránál. A várhoz a trollbarlangon keresztül lehet eljutni, ami a túlparton van.

Ezen a pályán találkozhatunk óriásdarazsakkal és hegyi macskákkal.

A túlpartra egy híd vezet, a hídon pedig a trollok jó szokásához híven egy wartburg áll. Ja nem. Egy troll. Ez a roppant bonyolult Bert nevet viseli, és addig nem hajlandó minket továbbereszteni, míg oda nem adjuk neki a bunkóját. Ígérjük meg neki, hogy visszakapja. Tehát egy ideig akkor mégsem megyünk át.

A játék leírása során csak a fontosabb vagy hasznosabb tárgyakra fogunk kitérni, így a későbbiek során ne is várja azt senki, hogy minden egyes láda helyéről pontos koordinátákat adunk meg. Aki erre kiváncsi, az rendelje meg az SSI által kiadott hintbookot 21 dolcsiért.

Az innenső parton van egy bolt, nem túl használható cuccokkal (egy ideig nem lesz rá pénzünk, amint van rá pénzünk, addigra meg már sokkal jobb tárgyakat találhattunk a dungeonökben, ingyen), ez északra. A bolttól délre van egy bejárat az itteni parti barlangokba, az első leágazás nyugatra rejti Bert szeretett bunkóját. Délebbre találunk még egy-két hasznosabb cuccot. A hídon adjuk neki oda a bunkót, engedjük, hogy csatlakozzon. Irtó jó tulajdonsága, hogy gyorsan regenerálódik, így nem is kell rá RAISE DEAD-et pazarolni, mert egy kis idő után automatikusan feléled. Az ereje is egész tekintélyes, 30.

A túlparton keressük meg a liftet (a hídtól délkeletre). Menjünk be, rántsunk a karon egyet, és el is indultunk felfelé. A lifttől keletre van egy szobor, találós kérdésére kell válaszolni, ami PEACE, de errefelé a Sugárzó Rend Fellegvárába érnénk (jópár napos/hetes út után), ami előtt a Vanguard Várba kéne jutni. Ezért keressünk egy feljárót a déli oldalon (vigyázzunk rá, hogy le ne essünk!), ott fel. Ez egy kisebb szint, keressünk még egy feljárót. Odafent találunk még egy szobrot, válaszoljuk neki, hogy BRAVERY, és mehetünk is a trollok barlangjába.

A trollok barlangja egy előszoba a Vanguard Várhoz. Már ez is ronda egy pálya, de még nem is közelít a törpe bányák csúfságához. Találhatunk kőgyíkokat, és sok-sok trollocskát és sáskácskát. Megeshet párszor, hogy a barlang falának egyik-másik része úgy dönt, hogy ő most beomlik, és úgy is tesz. Ekkor ki kell magunkat ásni (ehhez - egyelőre - nem kell lapát).

Először két kulcs megszerzésére indulunk: menjünk először jobbra, amint lehet (ki kell hozzá nyitni egy ajtót), majd a balra nyíló elágazást válasszuk, egyenesen (találhatunk egy longswordot is), a következő elágazásnál balra (nem a szakadékba!), itt mögöttünk beomlik a fal, tovább egyenesen, megint omlás, balra, jobbra, fel, és találhatunk két kulcsot, valamint egy sodronyinget. A MOUNTAIN KEY nevűt nyugodtan eldobhatjuk. Vissza a bejárathoz (falbontások, harcok). A bejárat mellett nem messze van egy felfelé vezető út balra, itt másszunk fel, és nézzük meg jobbra az első beugrót. Itt is egy kulcs. Menjünk tovább egészen addig, míg egy nagy kapuig nem érünk (kissé északabbra van), sok trollal. A trollokat üssük, a kaput pedig nyissuk ki.

Odabent keressünk egy kapcsolót (katt), majd menjünk fel a lépcsőn, és ott is keressünk egy kapcsolót, azt is aktiváljuk, így már kinyithatjuk a terem közepén lévő emelvényt, aminek mélyén egy forráshoz juthatunk, ami jó hatással van karaktereinkre (bár a játék végigviteléhez nem elengedhetetlen).

Menjünk ki a kapun észak-északkeletre, egyenesen a nagy elágazáshoz, itt menjünk jobbra, egyenesen. Nyissuk ki a nagy kaput. Odabent jó sok trollt kell lenyomnunk, majd keressük meg Drool király ládakulcsát, utána a hozzá tartozó ládát, vegyük ki a szerződését a Sötét lénnyel, és égessük el a közeli parázstartóban. Ahhoz, hogy továbbjussunk, a liftnek egy kódot kell mondani, ami "MALEFICENT". Öljük le a királyt (akinek a szerződés megsemmisítésével feleannyi HP-je maradt) és a katonáit, majd másszunk be a VANGUARD ERŐD-jébe.

Beérkezéskor hallhatunk egy standard, gonosz hangot - rekedt, elnyújtott, mint aki régóta éjszakai életet él. (**Jaj, megjött az asszony! - CoVboy**) A nagyobbik baj, hogy az átvezető híd visszahúzódik. Roppant feladat: keletre találunk két kart, ezekkel lehet visszaereszteni a hidat. Ezen a szinten van egy börtön, szabadítsuk ki a szerencsétleneket.

Induljunk a híd utáni első nagy kereszteződésnél balra, és ott keressük meg a B blokkot (a keleti oldal az északon lévő rácsok között). Elmondja egy helybéli rab, hogy ki kell kapcsolnunk a rácsokban folyó áramot, amit az irányító termekből tehetünk meg (ezek a cellák mellett lévő kulcsos helyiségek), a teremhez a kulcsot a délnyugati sarokban szedhetjük össze. Elegendő a B cellasor kallantyúját levágni. A rab hálából elmond egy titkos termet, egy téglát kell behelyezni a délnyugati folyosó végén található likba. Menjünk vissza az irányító szobákba, és úgy tegyünk vissza minden kart, hogy zárt legyen az áramkör, minden blokk legyen áram alatt. Mehetünk fel északra a nagy elágazásnál, ha minden blokk be van kapcsolva, kéken fog világítani az összes lámpa a bal oldalon a rács előtt. A szemközti falon lévő kart kapcsoljuk át, és mehetnénk is fel, csak előtte kell egy PORTCULLIS KEY. Ahol ez a kulcs van, ahhoz szükség lesz egy WARDENS ROOM KEY-re.



Elnézést, de nem tudom, hogy mi van a képen. Esetleg elmesélhetem a 'Piroska és a farkas'-t hozzá, de gondolom, már mindenki ismeri...

A megszerzéséhez induljunk el a rács és PORTCULLIS zár előtt keletre. Itt bejutunk egy olyan helyre, ahol igyekezni kell, mert egy lefolyó mindenképp le akar bennünket szippantani (egyébként ha leesünk, kikapcsolhatjuk odalent egy zöld gombbal). Menjünk északra, ott nyissuk ki a nyugatra nyíló ajtót, és meg is van a kulcs. A lefolyónál fussunk át a nyugati kapuhoz, ott induljunk délre, és meg is találhatjuk a portcullis kulcsát. Felmehetünk a második szintre. Ezen a szinten keletre egy kisebb labirintus van, ahol találhatunk egy teljes páncélt, elég érdekes formájút. A labirintusban van egy-két teleport, ezeket úgy passzolhatjuk ki, ha a középső részen rákattintunk a falra, mire a lukat elfedi egy álfal. Így átugorhatunk kis ügyességgel a nem látható, de máshogy el nem érhető részre.

A második szint nem lesz egy ötperces hely, ugyanis négy kulcsot kell összegyűjteni, miközben megfelelő irányba ráncigálunk egy nagy fakereket.

Két szintre lehet osztani, és egy csomó rácsot is találhatunk. A rácsokat lehet szabályozni a középső fakerékkel, mi túl sok rendszert nem találtunk abban, hogy az óra járásával megegyező vagy ellentétes irányba húzzuk, mindenesetre nekünk úgy tűnt, hogy az irány számít, nem a helyzet. A CAPSTAN KEY-ekkel lehet kinyitni a felfelé vezető folyosó ajtaját, ebből mi a C-t nem nagyon találtuk. Valami varázslóval kapcsolatos szoba segíthet, csakhogy mi ilyet nem leltünk, és volt egy nem használt CHAMBERLAINS KEY-ünk is.

Az A kulcsot az alsó szinten az északnyugati részen találhatjuk, a hozzájutáshoz még a helyiség lépcsőjét és kapcsolóját is igénybe kell vennünk, mert csak így nyílik ki a kisebb terem, ahol MAUL társaságában hever a kulcsocska.

A B kulcs a felső szinten van, de még ehhez sem kell rácsot nyitogatni. A délkeleti sarkot keressük meg, ott egy falat kell megnyomni, mert az ugye egy titkosajtó.

A D kulcs az alsó szinten található könyvtárban van, amihez az alsó szint déli rácsának kinyitásán kívül még egy KEEP LIBRARY KEY-re is szükségünk lehet. Ehhez még egy BEACON MASTER KEY-re is szükségünk lesz, ezt az alsó szinten, a délnyugati sarokban található teremben leljük, ennek az ajtaja az északi oldalon van. (Sajnos előfordult már olyan, hogy a kulcs nem volt itt, ez mindenképpen csak bug lehet.)

Ha kész, menjünk a felső szintre, ott az északkeleti rácstól nyugatra nyíló záras ajtót bizergáljuk meg. Odabent kapcsoljuk be a teleportot. Ugorjunk le a balkonról az alsó szintre, és lépjünk a teleportra. A szobában megleljük a könyvtár kulcsát. Menjünk innen ki. Most nyissuk ki a kerékkel a délnyugati rácsot, majd a könyvtárajtó zárát. A benti kellemes könyvtáros-nénik lemészárolása közben keressük meg a feljárót. Odafent lehet, hogy azonnal látunk egy kőlépcsőt, de ha nem, akkor nézzünk ki egy szimpatikus kapcsolót, és azt felkattintva előjön. A kőlépcső tetején találhatjuk a kulcsocskát, egy kis grimoire mellett, amin az AID van.

Nyissuk ki a négy zárat, majd a CAPSTAN helyett megjelenő oszlopon kapcsoljuk át a kart.

Felfelé menet Theros elválik csapatunktól. De kár... A harmadik szinthez lehet szerencsénk.

Itt először szabadítsunk ki egy Selene nevű elf nőt, hogy ismét teljes legyen a csapat. Ő a kör alakú szint déli részének közepén található, csak előtte egy gombot kell használni, mert a föld alá bújt. A gomb kicsit nyugatra van.

Most induljunk el keleti irányba, és az északkeleti "sarokban" találhatunk egy zöld gombot, amivel kinyithatunk egy lejáratot a keleti oldal

Az automap tökéletesen üzemel ZX-81-emulátoron is



közepén. A zöld gomb eléréséhez előbb egy kicsit északabbra (a koponya üregétől egy csöppet nyugatra) keressünk meg egy titkosajtót, ahol egy kart kattintva lift segít minket a zöld gombhoz. Odalent a sok wraith mellett egy legendás tárgyat, a lélekloponak is használható KASZÁt találhatjuk. Mivel a sarkokban található koponyákat lelkekkel kell megetetni, nem árt ha kézbe vesszük, és lenyomjuk vele az első útunkba akadó gonosz lelkeket (legalább négyet). Ha megvan, adjuk oda a kaszát az egyik koponyának, így már fel is tudunk teleportálni.

Odafent egy kulcsot kell megszerezni (az oltár kulcsát), majd hat drágakövet. A kulcs a déli oldalon van a két kapu között. Menjünk fel az északi oldalra, ott nyissuk ki a zárat, kattintsuk fel a kart, és már be is mehetünk a drágaköveket tartalmazó tálakhoz.

Ahhoz, hogy rendbeszedjük, először hat drágakövet kéne összeszedni. Kezdjük az északkeleti oldalon, az északabbra lévő teremben. Itt egy piros drágakövet találhatunk, a következő teremben - ha az óra járásával megegyező irányban haladunk - a polc mögött egy kéket, majd egy ismét egy kéket (ez már a déli oldalon), aztán a következő teremben a délkeleti sarokban kattintsunk az oszlopra, és ismét egy drágakő lesz a jutalmunk. A következő teremben egy zöld található (ha nem lenne itt, akkor próbálkozzunk megint az oszloppal). A következő teremben drágakő nem lesz, de az utána lévőben ha minden igaz kettő is. A lényeg az, hogy legyen hat darab, és mind a hat ezekben a termekben található. Menjünk be a keletebbre lévő drágaköves tálhoz. A következő sorrendben pakoljuk le a drágaköveket (a tálra kattintsunk, és utána beírhatjuk a most következő szöveget): RED, YELLOW, BLUE. A nyugatabbra lévőnél: RED, GREEN, BLUE.

Eddig nem nyílott ki a déli oldalon délre nyíló ajtó, most menjünk oda. A nyugati kapcsolót állítsuk lenti állásba, a keletit fentibe, és már le is mehetünk lifttel a Sötét lényt megagyabugyálni.

A sok hasznos dolog közül a két fehér kristályt tegyük el, és a Demon Slayer nevű klassz fegyvert. A két fehér kristályt tegyük bele a nyugati és keleti oldalon, emelvényen található lámpásokba, és már indulhatunk is a Sugárzó Fellegvárhoz.

A fekete kristályokat, amiket megkapunk, varázstárgyként használhatunk. A TEAR OF THE BEAST egy CHARM varázslat, a TALON OF THE ANARCH egy MAELSTORM.

Távozáshoz használjuk az északon aktiválódott teleportot. Egyébként Selene is elmegy.

Visszakerülünk a hegyek közé. Most menjünk le a lifthez, keressük meg a keleti oldal közepe táján lévő szobrot, mondjuk neki megoldásként, hogy PEACE.

Szükség lesz még persze a derék trollok barlangjában megszerezhető MOUNTAIN KEY-re is - ugye nem gondolta senki sem komolyan, hogy tényleg eldobhatjuk?

Az útvonal a Citadellához elég egyszerű lesz: először a hegyek lábaitól kell leereszkedni a törpék bányájába, majd onnan a városukba, ahonnan egy kisebb barlangrendszerrel vegyítve ismét a városba jutunk vissza. A városból a következő állomás megint barlangosdi lesz, majd egy katakomba, végül egy csatornarendszer. Már ott is vagyunk a várnál.



Na, megmondtam, hogy lesz itt térkép!

A BOWELS két szintje közül az első nagyon egyszerű. Megérkezésünk után menjünk el nyugatra, és a harmadik leágazásnál északra (ez az első folyosó északra, a többi termekbe vezet). Ha az itt található kaput nem tudnánk kinyitni, akkor a megérkezési helynél (délnyugati sarok) menjünk be a bal oldalon nyíló második leágazásnál, az északra lévő titkosajtó kinyitása után menjünk tovább északra, itt le kell guggolnunk, hogy továbbjussunk. Sok skorpiót kell még leaprítanunk, de tartsunk keleti irányba, ott találni fogunk egy kijáratot, ami ráadásul nem is titkos. Innen már csak menjünk keletre egészen addig, míg balra meg nem találjuk a lejáratot (az előbb említett folyosó vége). Ezzel az útvonallal megspóroltunk egy kis ogreharcot is. Van amúgy egy említésre méltó gyűrű is a szinten, egy tűzhelyes teremben, a tűzhely szélén.

A második szinten ment el a kedvünk először a térképek rajzolásától, ha valaki kíváncsi miért, ajánljuk neki az északnyugati csücsköt.

Először szedjünk össze 3 SOVC-ot, ami a SAFETY-OVERRIDE VALVE CONTROL vagy miafene rövidítése. Ezzel lehet ugyanis felrobbantani a továbbjutáshoz szükséges ajtót záró kaput. Induljunk el a keletre vivő kis járatban (a starthely termében a délnyugati sarok). Menjünk rajta egészen az első leágazásig jobbra, itt balra, balra, balra, és meg is leltük az egyik SOVC-ot. Vissza a hosszú járatra, tovább északra, a második leágazásnál szintén forduljunk be. A harmadik balra leágazásnál fel, és ott menjünk végig, ne forduljunk le, így megtaláljuk a második SOVC-ot. Vissza a kiindulási terembe. A teremből menjünk a balra nyíló nagyobb folyosón, és amint lehet, forduljunk délnek. (**Kész. Nem megyek sehova, most már elegem volt! Mi ez itt, Kék Túra?! - CoVboy**) Eljutunk a harmadik SOVC-hoz. Most menjünk a bojlerhez. Vissza a legutóbbi kereszteződéshez, menjünk nyugatra, majd északnak, az első keletre leágazásnál keletre, és a folyosó végén benyithatunk a nagy, fémtartályhoz. Tegyük rá mind a három szelepet, és menjünk egy kissé messze tőle, mert nagyot fog pukkanni, és még bajunk eshet. Ki a teremből, és északra, mert már kinyílik az ajtó.

Északra. A balra lévő ajtó mögött további ajtók találhatók, az északi oldalon a második egy gólemet ad, csak hiányzik hozzá a kipuffogócső. A teremből kijövet menjünk egyenesen (nyugatra), és a folyosó végén lévő teremben meglelhetjük a hiányzó alkatrészt, amivel már össze is szereltünk egy NPC-t, a PROTOTYPE 17 névre hallgató gólemet.

Északra haladva az első ajtót a jobb oldalon nyissuk fel, odabent a gólemek harcolgatnak egymással. Rohanjunk át a termen, mert elég sok ellenféllel találkozhatunk, ha leállunk bunyózni, a délkeleti sarokba. Innen menjünk keletre, majd délre, és ott is vagunk a bányák szintjén.

Akinek van fogalma arról, hogy hogyan nézhet ki egy bánya, már előre fogja a fejét, hiszen ez az a hely, ahol a dungeon készítői a legperverzebb módon kiélhetik fantáziájukat, és igazi, amolyan Fülesbe illő labirintusokat szerkeszthetnek. Akinek meg nincs erről fogalma, annak mellékelünk egy képet a gép automata térképéről. (**Itt lesz valahol. Reményeim szerint plusz/minusz 1-2 oldal. Ja, most látom, ott van fent - Mapboy**)

A térkép északnyugati sarkába érkezünk. Induljunk a dél felé számított második beugrón, balra, és egyenesen. Itt lesz három háromválasztásos folyosó, mindegyiknél ott kell átmenni, amelyiknek a falán igaz állítás van. Az első a legfelső: HEAVIEST - QUICKSILVER, a második a nyugati: MOST MALLEABLE - TIN, a harmadik a WEIGHT MOST - IRON. Találunk egy kapcsolót a továbbjutáshoz.

Most jön egy puzzle, karokkal kell szórakozni ahhoz, hogy továbbmehessünk: állítsuk át a felső és az alsó teremben is a déli kapcsolót. Az így elérhetővé vált két kapcsolót szintén kattintsuk át, és már ki is nyithatjuk a következő kapcsolóval az utunkat elzáró rácsot. Menjünk a most elérhető délnyugati sarokba, ahol egy zárat láthatunk, aminek egy OLD MINE KEY kell. Ezt a kulcsot a teremben északkeleti irányban nyíló teremben találhatjuk meg. Menjünk tovább délre, az ajtón át. Délkeleti irányba tartás esetén két lejárót is találhatunk a második szintre. Először nézzük azt a leágazást, ami másodszor található az úton (az első, ha minden igaz, egy zsákutca). Odalent válasszuk a második leágazást a keleti oldalon, és menjünk tovább egyenesen amíg egy zsákutcába nem jutunk, ahol mellesleg egy MINE FOREMANS KEY is van.

Vissza az előző szintre. Menjünk tovább keletre, és a négyes elágazásnál válasszuk a délit, elfordulunk keletre, és egyenesen menve elérhetjük a másik lejáratot.

A második szint, ha lehet még az elsőnél is szebb. A lényeg, hogy az északnyugati sarokba kell eljutni, ott van a lejárat. Induljunk el a második délre induló úton, majd a teremből, ahova jutunk, menjünk ki a nyugatra nyíló ajtón. Kattintsunk a hordóra, és robbantsuk fel (kicsit távolodjunk el tőle), majd induljunk az északabbra nyíló nyugati úton, és koptassuk az első északi járatot, ahol mindig tartsunk nyugatra. Most vagyunk egy nagyobb teremben, ahonnan már viszonylag hamar elérhetjük a lejáratot.

Menjünk az északi folyosón, és forduljunk le keletre, amint lehet. Itt a továbbjutáshoz egy gombot kell megnyomnunk, amire felhúzódik az utunkat álló fal. Tovább keleti irányban, ha elágazás van, mindig az északabbit preferáljuk. Ha mindent jól csináltunk, egy hosszú folyosóra jutunk, ami hamarosan elfordul északnak, és már ott is van a lejárat a harmadik szintre.

A harmadik szinten is mindössze sétálnunk kell, egy darab gombot nem kell megnyomnunk, bár találhatunk egy kulcsot egy ki nem bányászható aranyérben (hehe, ne tessék félreérteni: aranyat - és nem mást - tartalmazó érről van szó). Csak éppen a kulcshoz nincs zár az egész játékban. Ha meg egy épkézláb Sugárzó Rendbéli lovagot akarunk a csapatunkban tudni, még egy ásóra is szükségünk lesz. Az ásó a starthelyről délre, nyugati oldalon található teremben van, egy asztalon.

A teremből a nagy üregbe úgy juthatunk el a legegyszerűbben, ha megkerüljük a termet, ami a keletre jutást akadályozza, tehát balra, jobbra, jobbra, és be keletre. Itt rengeteg kukac és patkány között egy rakás vért és hullát láthatunk, amolyan igazi turistalátványosság. Kövessük a vérnyomokat, egészen addig, amíg egy befalazott ürgéhez nem érünk (délre nyílik az ürge üregjének ajtaja). Kopogtassunk rajta az ásóval, és már ki is szabadul.

Amikor bemutatkozik, még nem muszáj rögtön miszlikbe aprítani, ugyanis Lord Brazilnak hívják, vagy miafene. Hehe. Bár nem ártana bevenni a csapatba, de nehogy azért küldjük el szegény Bert nevű trollunkat, mert mondjuk Lord Brazilnak biztos több az esze... Egyébként ígértessük meg vele, hogy nem próbál majd a kaland során írogatni, humorizálni vagy ilyesmi, különben halál fia.

A helyszíntől délre van egy hosszabb, kelet-nyugat irányú folyosó, ahonnan elég sok minden nyílik. Menjünk el a keleti végébe, és ott használjuk a lejáratot.

Menjünk tovább keletre, amíg egy nagy terembe nem érünk, ahonnan már nem vezet tovább keleti út. Mindegy melyik északi járatot választjuk, ugyanoda jutunk. Tartsunk szorgalmasan északi, északkeleti irányba, és már le is értünk a sötétkék törpikék városába.

Rengeteg rohangálás lesz összevissza, de lerövidíthetjük a játékot, ha lemondunk a törpe város és alapítójának elpusztításáról, valamint az Alapító kellemes páncéljáról.



Egy érdekes bigyó, de csak később lesz hozzá szerencsétek

Rengeteg haszontalan terem van a város két szintjén.

Induljunk délre, át a rácson, és át a keleti rácson. Menjünk fel az utunkba eső első ház lépcsőjén (kívülről nyílik, a tér északnyugati háza mellől). Odafent a kapcsolóval kinyitottuk a nagykaput, tovább. Nem nagyon érdemes egyik házba sem bemenni, tartsunk inkább folyamatosan délkelet felé az utcákon. Lent is vagyunk a második szinten.

Kövessük az első szinten használt módszert, végig az utcákon. A térkép délkeleti sarkában menjünk fel az északabbra lévő lépcsőn, így egy kapcsolóhoz juthatunk néhány repülő agy szétfröccsentése után (ez az egészben a legvéresebb!) Menjünk tovább északra, és meg is találjuk a lejáratot az Alapítók Barlangjába.

Az Alapítók Barlangjában egyelőre csak annyi a dolgunk, hogy feljárót találjunk. Menjünk le. Odalent az északkeleti járatot válasszuk, és menjünk el a végére, ahol találhatunk egy kapcsolót.

Ezzel kiszabadítottunk három gólemet, de tovább tudunk menni északnyugatra is. Menjünk északnak amíg lehet, majd nyugatra. Itt a délre nyíló járatot keressük meg, aminek az eleje felé van egy zavaros vízű és ízű pocsolya is, amiből jobb nem inni. A folyosón menjünk végig, délkeletre találhatunk egy rácsot, ami mögött feljárót találunk a második szintre, csak éppen egy másik részére.

Itt megint csak menjünk végig az utcákon, az északnyugati sarok felé, ahol az első szintre jutunk vissza. Egyébként találhatunk egy csákányt az első nyugatra nyíló házban, csak mi nagyon nem tudtuk semmire sem használni. Található még egy Gnaw-féle szatócs- és fegyverzeti bolt is, kevés használható cuccal.

Mostani feladatunk annyival fog nehezedni, hogy le kell győzni a Férgek Urát is, sok kukacával együtt. A sötétkék törpikék istenként tisztelik. A démon trónterme északra található, szintén csak végig kell menni az utcákon. A terem délkeleti sarkában egy törpe sikoltozik, kiszabadíthatjuk, ha szükségünk van egy társra.

Ha ezt tesszük, ne feledjük, hogy csak akkor jön velünk, ha segítünk neki megsemmisíteni az Alapítók Kövét, a követ, amit a város építésekor először letettek. Ha ez megsemmisül, úgy a törpék számára sem lesz többé szent hely az a város, amit a sötétkék törpikék elraboltak tőlük.

Életünkből nyugodtan kihagyhatjuk a teremből délkeletre nyíló lejáratot, hacsak egy-két plusz cuccra nincs szükségünk. Innen ismét a második szintre jutunk, ahol jó sokat ugrálhatunk, ha akarunk, de igazi értékeset csak igazi akrobaták találhatnak, akik szép sorban fel tudnak pattanni az északkeleti sarokban lévő ládák legmagasabbikára.

Menjünk inkább a trónteremből északra, egy kapun át. Ha valaki ki akarja hagyni a törpe kívánságát, északnyugatnak induljon, és a sarokban megtalálja a lejáratot abba a barlangrendszerbe, ahonnan előbb-utóbb eljuthatunk a citadellához. Menjünk le az Alapítók Barlangjába, azaz induljunk északkeletnek.

Először két kapcsolót kell átkattintanunk, hogy bejuthassunk a törpék elhunyt királyához. Az első a nyugati oldalon található, a harmadik beugró megérkezési helyünktől. A szakadékra mindenhol vigyázzunk, azonnali halálunkat okozhatja (ez volt a törpék ostromvédelmi rendszere). A másik a délkeleti sarok terméből érhető el, kopogtassuk meg a falat itt-ott, és találunk egy délre nyíló titkosajtót.

Most már mehetünk az északkeleti sarokból nyíló terembe. Egyébként a szint közepén lévő épületbe is le lehet menni, csak nekünk visszafelé nem működött a kapcsoló. Odalent megtalálhatjuk a helyet, ahol a sötétkék törpikék betörtek Karegh-Konanba. Számunkra ez nem túl fontos.

Az északkeleti teremben egy-két gólem leütése után ugorjunk át a déli részre, ahol nyugatra egy álfalat taláunk. Kattintsuk át az ott található kapcsolót, és menjünk át a most megnyílt hídon. El leszünk teleportálva az egyes szint eddig el nem érhető termébe. Odabent találhatunk egy pajzsot, ami növeszti az egészségünket eggyel, valamint a szarkofágban Konan (ilyen fantáziadús nevet adtak a törpe-ősnek) páncélját, és a város Alapítókövét. Kivételes esetnek számít, hogy nem lett belőle élőholt, így meg sem kell küzdenünk vele. Visszafelé már nem teleporttal megyünk, hanem gyalog, és vegyük irányba a Final Gates-t, azaz a Végső Kapukat, amivel közelebb jutunk a Citadellához.

A következő barlangrendszer egész egyszerű. A kapu számára meg kell oldani egy találós kérdést. A módszer ismerős lehet az ARENA-ból, ugye? Szerencsére most a megfelelő file-ban meg lehet találni minden találós kérdés megoldását, így mi is tudjuk a választ arra a kérdésre, ami megfelelő magyar fordítással nem olyan nehéz, mint az angol, köszönhetően a PASS igének. Mondjuk neki, hogy TIME. Bent menjünk előre (kevesebb harc miatt válasszuk a keleti folyosót), és a nagy kerékhez érve tegyük a következőket: PULL, RIGHT, PUSH. Ha nem jönne be, akkor az azért van, mert véletlen-generátort használ a gém. Ilyenkor két feliratot kell keresni, az egyik a nyugati folyosón, a másik a keletin található. Nincsenek elrejtve, csak sok sáskával és patkánnyal kell harcolni. A két kombináció után pedig minden esetben PUSH kell.

Hamarosan egy újabb kapu elé érünk, tőlünk balra pedig egy vízfolyás. Ezt egyelőre hagyjuk ki, mert csak az első szintre jutnánk vissza. A kaput ki lehet nyitni, csak éppen egy kis áram fog minket megrázni, majd egy halom nagyra nőtt egér ugrik a nyakunkba.

A nagy DRAGONET fészekrakó helyen, ahova érkeztünk, három kapcsolót kell keresnünk. Az egyik a lejárattól jobbra van, egy kis beugróban, a másik a középső nagy oszlop egyik oldalán, a harmadik pedig a továbbjutást biztosító átjárótól balra. Odabent néhány nagyobb DRAGONET után a fődragonet, a falkavezérrel akaszthatjuk össze bajszunkat.

Keressünk egy gombot a lépcső egyik oldalán, és további út nyílik - ha mégsem, akkor a lépcső másik oldalán is keressünk gombot. A következő torlasz elmozdítására egy kis szürke gombot kell keresnünk a jobb sarokban. Meg is lett a lejárat a harmadik szintre.

Előrebocsájtjuk, nem lesz valami szimpla rész. Minél több puskaporos hordót kell összeszednünk, amikkel az utakat elzáró falakat robbanthatjuk ki. Ha a véghezvitelhez kevés lenne a robbanóanyag, nyugodtan ugorjunk le a szinten található folyóba, ami levisz egy új, kisebb méretű 3. szintre. Ott csak arra kell vigyáznunk, hogy idejében próbáljunk meg kikecmeregni a vízből, mert Karegh-Konan első szintjén kötünk ki. Keressük meg az első pallót, deszkát, ami az utunkba - pontosabban a víz útjába esik, ez a folyásiránytól jobbra lesz. Innen még nem tudunk kijutni, úgyhogy sodródjunk addig, amíg nem látunk egy lépcsőt az egyik sarokban. Ha nem igazán akar kiengedni minket a sodrás, használjuk a SHIFT gombot, azaz a futást. Innen már szárazon vagyunk, csak néha kell átugrálni pár méteres szakadékokat. Akár 3-4 lőporos hordót is találhatunk a sok baziliszkusz mellett.

Visszatérve az eredeti 3. szintre, tegyük a hordót az omlásos falra (nyugatra). Rögtön gyakorolhatjuk is az ugri-bugrit, át kéne szállni az északibb partra. Átugrás előtt, ha minden igaz, találhatunk néhány hordót is. A negyedik robbantás után nézzünk el jobbra, ott lesz egy halom bontóanyag. A következő folyosó végén három irányba is robbanthatunk, igazából a középsőt érdemes csak megkísérelni, mert jobbra és balra csak elég értéktelen cuccokat találhatunk.

Menjünk északra, térjünk le egy-két hordóért keletre. Találunk nyugatra egy termet, ehhez át kell ugranunk a folyón, lesz ott néhány hordó.

Ettől északabbra láthatunk egy szakadékos helyet, aminek az alja tele van dragonetekkel.

Átugrás előtt nézzünk el keletre, és ott robbantsunk helyet. Még keletebbre, és pár lőporos hordó gazdái lehetünk. Mindenképp próbálkozzunk meg az ugrással, mert így nem kell fürdődnünk, hiszen megspórolunk egy hordót. Egy nagy kelet-nyugati folyosóra érünk, ami elfordul délre. Menjünk le egészen, amíg csak tudunk, és ha egy olyan helyre érünk, ahol nyugatra és északra robbantható helyet találunk, akkor az egyik oldalt szedjük le, és már szabad is az út a Kata kombjába.

Ennek a szintnek is egy rövidített változatát adjuk, csak idő kímélése szempontjából. Először egy kriptakulcsra lesz szükségünk, majd három HERO KEY-re és két medallionra: a zafírra és a rubinra.

A kriptakulcsot az északról számított első nyugati kriptában találhatjuk. Amint belépünk, az ajtó ránkzárul, de találhatunk egy gombot az egyik falmélyedésben. Így kinyílik az ÉK-i bemélyedés, ahol a kriptakulcson kívül olyan gombot is találhatunk, amivel ismét kimehetünk a folyosóra. Van egy veszélyes terem középen, mert becsukódik mögöttünk az ajtó, és leereszkedik a plafon, aminek az a következménye, hogy ha idejében nem tudjuk kipeckelni a zárat, szép lassan szétfolyunk.

A kriptakulccsal kimehetünk délre. Vigyázzunk a keleti folyosóra, csak guggolva közlekedjünk, különben fejbelőnek a folyosó két végén lévő szerszámok.

A délkeleti sarokból nyílik egy járat, ahol balra a második beugróvessük be magunkat, és miénk lehet az egyes számú Hero Key. Itt van egyébként egy urna is, amit a későbbiekben megismerhető csontváz bácsi fájlal, szerinte szentelt vízzel el lehetne pusztítani. Találtunk is üres flaskát, sőt, vizet, amivel meg lehet tölteni, de az urnát valahogy nem tudtuk semlegesíteni. Igaz, a víz nem valószínű, hogy szentelt volt, mert a plafonból csöpögött. (Ki tudja, hátha éppen azért szentelt?)

A kriptakulcsos ajtó folyosójáról induljunk északnak, és egy puzzlét találhatunk. A megoldás nem túl egyszerű, ezért segítünk.

Megfelelő gombokat kell benyomni ahhoz, hogy az utat elzáró kőtömböket arrébb mozdítsuk, illetve kinyithassuk az utat elzáró három kaput.

A következő módszer ajánlott: ke-

A mesék valóra válnak: itt van a 'Terülj, terülj asztalkám'



ressük meg a déli oldalon lévő harmadik beugró gombját, nyomjuk be. Most nyomjuk be azt a kapcsolót, amit a déli oldal legnyugatibb szélén, a keleti oldalon találunk, bár előtte van egy kőtömb. Így aktiválódott a teleport. A teleporttól északra van egy fal, azon nyomjuk be a gombot, így kinyílik a 3. ajtó. Másszunk a teleportra, elvisz minket az északi félre. Itt nyomjuk be a legészakibb, nem mozgatható kőtömb nyugati oldalán található gombot, hogy kinyissuk az egyes számú rácsot. A kijárat melletti beugró északi oldalán lévő gomb benyomásával a 2. kapu is kinyílik, már csak az a dolgunk, hogy az előző beugró többi oldalán lévő gombokkal eltávolítsuk az elénk csúszó kőtömböt.

Bejutunk egy csomó szarkofághoz, a délkeleti sarokban találhatunk egy kulcsot, a WRAITH KEY 8-at. Menjünk tovább nyugatra. A nagy teremben a Nyolc védő többi tagjával is találkozhatunk, de a legfontosabb az, hogy megtaláljuk az összes kulcsot, plusz a HERO KEY 3-at. Egyik sincs túlságosan elrejtve, és ha mind meglett, középen sorban nyitogassuk ki a nyolc zárat. Odabent vegyük fel a páncélt, de ami a legfontosabb, a zafír amulettet.

Menjünk vissza a puzzle előtti folyosóra, le a délkeleti sarokba, és onnan induljunk nyugatra. Az elágazásnál egyelőre az északabbi utat válasszuk, ahol sok zombit cipőzhetünk meg. Bezáródik ugyan mögöttünk az ajtó, de a folyosóról nyílik egy déli járat, ahol a keleti falat ki tudjuk nyitni, és odabent egy gombbal kijuthatunk. Ne kapcsolgassunk más gombot a zombis rész többi termében, mert magunkra zárhatjuk a rácsot, és azt ezzel a gombbal sem tudjuk kinyitni. A terem északnyugati sarka felé van egy kripta, bent a már említett csontváz. A személye nem túl érdekes, sokkal inkább a mellette található rubin amulett és HERO KEY 2.

Vissza a déli folyosóra, onnan a délebbi leágazást válasszuk, adjuk oda az összes zárnak a megfelelő kulcsot, majd tegyük a déli oszlopra a rubin, az északira a zafír amulettet. Tovább is tudunk menni egy gombnyomás után a játék legborzasztóbb szintjére, a SEWERS-be, azaz a csatornákhoz. Első feladatunk, hogy átjussunk a túlsó oldalra.

Itt is lehet nyugodtan hajókázni, sőt kell is. Legelőször szerezzük meg a raktártermek kulcsát. A legegyszerűbb, ha vízbe ugrunk, majd landolás után kimászunk balra (pörögj jobbra-balra, SHIFT-tel, akkor biztos kikecmeregsz). Itt keress egy feljárót/létrát, ami a keleti oldalon van. Innen az első jobbra nyíló ajtós teremben van a kulcs. Szükségünk lesz egy MANITE PLATE-re, hogy a generátort ráncba szedhessük, majd a generátorterem kulcsára. A közelben találhatunk egy kulcsot, amire szükségünk lesz, a 2-es számú raktárban, pontosabban az attól nyugatra nyíló helyiségben. Ezzel nyithatjuk ki a vízfolyást szabályozó terem ajtaját. Kell még egy kulcs az 1-es számú raktárból, ez a starthelytől nézve az első északra lévő, nyugatra nyíló terem. A négyes raktárban egy MANITE PLATE van.

Most már mindössze a generátor termét nyitó kulcs kell. Ehhez menjünk be a vízfolyást irányító (GATE CONTROL ROOM) terembe, ez a délnyugati sarok második ajtaja.

A kapcsolókat úgy állítsuk be, hogy egyedül a legalsó lámpa legyen világoskék, mármint ami a falon lévő térkép jobb alsó sarkában van.

Az irányítóteremtől délre lévő helyiségben ugorjunk bele a vízbe, keressünk egy kart az egyik falon, így kinyílik a kivezető kapu melletti helyiség ajtaja. Odabent van a generátorterem kulcsa. Ha valaki eddig nem tudott volna lemenni a vízbe, annak figyelmébe ajánljuk a folyásiránytól jobbra lévő gombikát.

A generátorterem az irányítószobától északra van, tegyük rá a MANITE PLATE-t a lyukra, és ugorjunk a vízbe. A központi vízaknánál próbáljunk most nem rögtön lesodródni a legvégső, ki nem nyitható rácshoz, hanem úszkáljunk egy kicsit, és az összes ott található kapcsolót aktiváljuk. Utána ússzunk fel az északra található terembe, nyissuk ki a zárat és kattintsuk fel a kart. Ez csak akkor fog menni, ha előtte minden más kapcsoló már aktiválva lett. Már láthatjuk, hogy a fejünk fölött lett egy új híd. Menjünk fel az eddig lezárt ajtóhoz, ami annak a teremnek a közelében van, ahol a raktárkulcsot szereztük.

A zárt nyissuk ki (a játékban a gép automatikusan végigpróbálja az összes nálunk lévő kulcsot, nem kell nekünk kiválogatni), de odaát még lesz elég dolgunk. Messze van még az a kijárat...!

A híddal szemben lévő beugróban van egy kulcs, tőle nyugatra egy másik. Ha megvan, induljunk el nyugatra, odalent délre. Találunk egy újabb kulcsot. Északra, kinyitni a két zárat. Első feladatunk, hogy felmenjünk a teremben található feljárón. No, ez azért nem lenne olyan nagy feladat, csakhogy időközben elkezd a terem vízzel telítődni, aminek megállításához le kell kapcsolni az összes kart, és lehetőleg gyorsan. Először 7 kart kell use-olni, a déli félen van három, kettő a nyugatin, és további kettő a teremből nyugatra nyíló kis beugróban. Ezután a feljáró melletti nagy kart kell átváltani.

Most már odalent is kinyithatóak az ajtók.Keressünk odalent egy WATER GRATE KEY-t, ha megvan, menjünk vissza a hídhoz, és most induljunk keletre.

Ahhoz, hogy átjuthassunk a terem keleti végébe, használjuk ki a terem közepén található kart, így kinyitottunk egy észak felé nyíló rácsot. A terem északnyugati csücskében találhatunk egy újabb kart, ezzel egy lenti rácsot húzhatunk fel, és így kijuthatunk a teremből északkelet felé.

Még mindig nincs vége! A következő elágazásnál válasszuk a baloldalit, ott az első elágazásnál jobbra, és keressünk egy kart. Utána menjünk vissza ahhoz az elágazáshoz, ami a rácsos terem után volt, és menjünk tovább a jobb oldalin.

Most jön a legundorítóbb rész, amiről mindenképp szükség lett volna térképre. Mi megpróbáltuk, vért izzadtunk, több száz méter papírt és ceruzát elpazaroltunk, de sajnos, a sors végzete kikerülhetetlen: nem tudtunk épkézláb, áttekinthető megoldást összehozni - képességeinket meghaladja. A Z-tengely mentén is legalább annyit kell össze-vissza mászkálni, hogy a legjobb akaratunk ellenére is gondot okozott a térképkészítés. Itt is kapcsolókat kell kergetni, de ahhoz, hogy az utolsó kettőhöz hozzáférjünk, előtte meg kell lelni egyet, amit mi is csak véletlenül fedeztünk fel. Ekkor felhúzódik egy rács, és a következő útvonalon haladva (a labirintus kezdetétől számítva) elérhetjük a másik két kart.

A navigáláshoz nagyon nagy segítséget nyújthat a Jancsi és Julsika-féle módszer, ahol is különféle tárgyakat szórtak el az úton, hogy tudják, merre voltak már. De ez lehet hogy nem is a Jancsi és Juliskában volt (**Biztos. Már amennyiben a történet nem Krétán játszódik, és Juliska fedőneve nem Ariadné - CoVboy**), mindenesetre úgy tetszik, ez a terminus technicus.

Menjünk előre, ne térjünk le semerre, csak ha muszáj, egészen addig, amíg egy kábé egyenrangú, háromirányú kereszteződéshez nem érünk. Itt nézzünk magunknak egy letérő sávot a jobb oldalon. Akkor vagyunk jó helyen, ha a bal oldalon egy zárt rács van, mögötte kukaccal. Induljunk el a rácstól jobbra, egy lefelé vivő úton. Odalent találunk egy kart, húzzuk meg, vissza, és a kukacos teremből balra induljunk, mert ha jobbra mennénk, le is esünk, és kezdhetnénk az egészet a lefolyótól. Itt már egyenesben vagyunk.

MÁÁÁRIS ott vagyunk a Citadellánál! Megnyugtatásként: ez már messze nem lesz olyan bonyolult, mint a csatornák. Először a várárokból kéne felkeveredni a bezárt várkapuhoz, és onnan átmenni a hídon, be a várba. A híd a déli oldalon van, keletről nyugodtan fel lehet mászni, csak előtte agyon kell taposni néhány OOZE WURM-ot.

A vizesárok délnyugati sarkánál egyébként az érdeklődők egy spóravetőt tehetnek zsebre.

Először egy másik hidat kéne leereszteni, ehhez két kart kéne átállítani. A nyugati épületbe egy ajtó vezet, ami nyugatról nyílik, odabent kattintsuk fel a kapcsolót, majd menjünk ki a tetőre. Onnan ugorjunk át a gyilokjáróra, vagy hogy is hívják. (**Nevezzük mondjuk Bélának - Béla**) Innen ugorjunk át a másik épület tetejére, és ott az alsó szinten keressünk egy másik kapcsolót. Ki az épületből, a felvonandó híd mellé, és húzzuk meg az ott található kart is.

Átmehetünk. Odaát a leggyorsabb feljutáshoz meg kéne szerezni egy kulcsot. Induljunk el nyugatra, és menjünk be az északra nyíló terembe (a feljáró után), és az északnyugati sarokban lévő rejtett ajtón keresztül jussunk át a folyosó többi részére. Keveredjünk be a könyvtárba (nyugatra nyílik az északi folyosóról). Most a felső szintjén vagyunk, keressünk egy kilógó könyvet a harmadik polc környékén. Ha benyomtuk, kapunk egy lépcsőt is a lenti szintre. Lent a délnyugati sarokban előjött egy új kallantyú is, aktiváljuk. Most egy kis tornászás következik a megjelenő tömbökön, egészen a plafonnal majdnem egy magasságban lévő platóig, ahonnan át tudjuk kapcsolni azt a nagy kart, ami megnyitja az utat a titkos könyvtárba.

Ha megvan, a terem északi részén megjelent egy lépcső, itt menjünk le, szálljunk be a teleportba, és ott is vagyunk a titkos helyiségben. A legfontosabb a túlsó sarokban lévő kapukulcs. Szerezzük meg, és menjünk vissza a hídig.

Most induljunk előre, egészen a rácsig, a zárt nyissuk ki, üssük le az idesereglő SHADOW DEMON-okat, és már mehetünk is fel a második szintre.

A második szinten a nyugati oldalt ajánlanánk kihagyni az Olvasó életéből, sok-sok (3) karral, ugrándozással, magmával, csontvázokkal, összepréselő falakkal, gólemmel...

Menjünk be a délre található könyvtárba. Most sem annyira olvasgatással töltjük időnket, hanem a szokásos szökkenésekkel. Itt a Thunderscape világában ugyanis minden könyvtáros szükségszerűen atléta is kell, hogy legyen, legalábbis távol- és magasugró-bajnok...

A keleti oldalon találunk egy kapcsolót, a középső beugró végén (zöld színű). Megnyomva leereszkedik a nyugati oldalon egy polc, amit liftként használhatunk. Gyorsnak kell lennünk, mert idővel ismét felemelkedik, és nem tudunk rámászni.

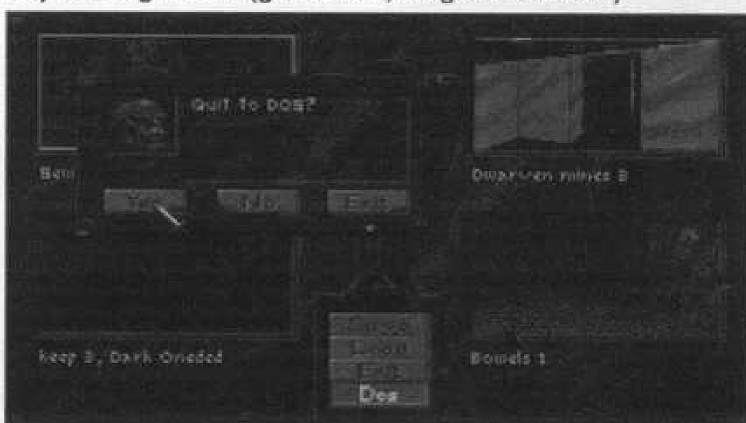
Odafent délre láthatunk egy másik kart, amivel a fenti rész másik oldalán nyithatunk ki két ajtót, mögöttük két MANITE STEAM GOLEM-mel.

A felfelé vezető lépcső az északkeleti sarokban található, és keressünk egy gombot a gólemek lakhelyén. Most már odalent kinyílt a fal, és délre felvehetünk egy DEMON AMULETT-et. Tűzzük ki az egyik karakter mellére.

Most menjünk a keleten lévő déli irányú folyosóra. Útközben belénk akad egy elég őrült fiatalember, és sikoltozni kezd, miszerint nyittassuk meg Táncsics börtönét. A börtönök a folyosó déli végén találhatók, de ne lacafacázzunk, hanem a folyosó végére érve azonnal forduljunk be a keleti ajtón, mert hamarosan bezárul, és akkor nem hagyhatjuk ki a térkép nyugati felét az ugribugrival együtt. Odabent kattintsuk át a kart, a biztonság kedvéért.

Ha jót akarunk cselekedni, kiszabadíthatjuk a rabokat, a nyugati soron első és utolsó cellában van egy-egy jómadár. Azt ugyan nem tudjuk, hogy valóban politikai foglyok-e, mint ahogy ezt állítani szeretnék, de a jócselekedet jót tesz az önbecsülésnek. (**Meg egyébként is jó leszel államtitkárnak, ha esetleg hatalomra kerülnének - CoVboy**)

Kép szöveg nélkül (gondolom, magáért beszél...)



Menjünk be az északon lévő kínzókamrába, ott a sütögető-kemencétől északra találunk egy kalitkát, amiben egy kulcs is van: ASHAK kulcsa. Egyébként itt a kínzókamrában is van pár cella, ahol az arra érdemesek rohadnak. (**Egykori államtitkárok...**)

Ezzel a kulccsal menjünk el a keleti cellasor 2. cellájába, nyissuk ki az ajtót, majd másszunk le a rácson.

Idelent ki kéne egyszer nyitni az Ashak nevű figurát rejtő terem kapuját, valamint el kéne jutni a ki nem nyitható terembe, a börtönkapuval szemben.

Először a démonamulett utasításaihoz hasonló útirányt vegyünk: a megérkezés helyszínétől induljunk délre, menjünk végig az első elágazásig, ott északra, keletre, északra, fel az északkeleti sarokig. A saroktól induljunk el nyugatra, de az amulett kérésétől eltérően térjünk le az első délre nyíló beugróba. Itt másszunk le, és meg is lesz egy kulcs, amit nemsokára el is használunk. Másszunk vissza egészen az első elágazásig, itt menjünk egészen a délnyugati sarokig, de ott ne a legdélibb rácson másszunk le, hanem az attól egy sorral északabbra lévőn. Húzzuk meg a kart, és kövessük a démonamulett utasításait.

Ha minden jól megy, egy két ráccsal lezárt helyre érünk. A két rácsot a teremben lévő két karral lehet kinyitni, majd másszunk be a kinyílt zugba, és ha a program is hajlandó együttműködni, egy lift emel minket megfelelő magasságba. Nyissuk ki belülről az eddig zárt termet.

Menjünk le az északi lejárón, csetepatézzunk egyet a csontvázakkal, és tegyük el a három kulcsot.

Ha már eddig eljutottunk, vegyük fel az Ashak nevű harcost, aki a börtönrészleg déli felén raboskodik. (Már csak azért is, mert egész jó kinézetű fegyvere van.)

Nézzünk be a déli terembe. A terem déli részén vegyük fel a homokórát, majd menjünk be a központi részébe. Itt hallgassuk meg a két szoborféleség szövegét, majd nyomjuk be az EBONY és az IVORY KEY-t a tükörbe.

És csodák-csodája! Egy jó ronda, öreg jurak caplat elő a tükör mögül, teljes páncélzatban. Ő Ashak, a Sugárzó Rend edzője. Az igazság, hogy eddigre már Lord Brazil is kábé 50. szintű kell hogy legyen, és ekkor jön ez az Ashak a 35. szintjével...

Mindenesetre menjünk vissza a starthelyhez, a lépcsőhöz, és keressünk egy teleportot (az északi falon, kicsit nyugatra).

Ez kérem már a harmadik, az utolsó normális szint!

Induljunk délre, menjünk végig a főfolyosón, egészen addig a jobboldali, ajtóval lezárt teremig, amit nem tudunk kinyitni. Odabent tegyük el a lámpást. Menjünk be az északkeleti sarokban lévő terembe, kutassunk itt át mindent, mert mindenhol hasznos dolgokat találhatunk, többek között egy GUARDHOUSE KEYt és egy GENERATOR KEYRING-et.

Nyissuk ki azt a termet, ami közvetlenül a lépcső mellett van nyugatra. Ehhez induljunk el a nagyterem északnyugati részéből nyíló folyosón. Kis állal nyitogatás után távolítsuk el a barikádot, a bezárt terembe egyelőre nem tudunk bekeveredni.

Most ismét ott vagyunk a lépcsőnél, ahol feljöttünk. Induljunk délre, és keressük meg a két koponyát, akik talalós kérdéseket tesznek fel. Az északi koponya azt kéri, amit az éjlények megtagadtak tőlük, azaz a fényt, kattintsunk rá a lámpással. A déli azt kéri, hogy mutassuk neki, mink nincsen. Nagyon egyszerű, mutassuk fel a homokórát. A nyugati azt kéri, hogy mutassuk fel az érvényes vonaljegyünket. Ehelyett inkább bal öklünket rázzuk, és fussunk keletre.

Most bent vagyunk a varázsló termében. Az asztal alatt találhatunk egy kapcsolót, így bemehetünk a délre nyílt terembe. Itt a legfontosabb a WARPED AREA KEY, de kisebb ötleteket is adnak a játék véghezvitelével kapcsolatban. A gond csak az, hogy itt 4 mana kristályról beszélnek, míg a játékban csak kettő van, és kettővel is kell megoldani, ugyanis nem négy generátorszoba van, csak kettő. Lényegtelen.

A teleportok működésbe hozásához szükség lenne egy fehér kristályra, de előbb szerezzük meg a könnyebben elérhető manakristályt. Ki a teremből, le délre, és az eddig zárt ajtót nyissuk ki.

Egy ó nagy terembe jutunk, ahol természetesen ugrálni is kell majd. A feljárat az északkeleti sarokban van, de előtte kapcsoljunk be egy kart, ami nyugati oldalon van, a déli vég felé, és így egy híd nyílik fölöttünk.

Odafent először ugorjunk át az északnyugatra lévő terembe. Itt jó gyorsan kell majd mozognunk, különben fasírttá trancsíroznak a falak. Menj csak sebesen előre, azaz délre. Mássz át a hídon, és vedd fel a vörös színű manakristályt. Az itt található kar a fene sem tudja, hogy mire jó, bár a biztonság kedvéért kapcsoljuk át.

Menjünk a nagy folyosón a bezárt kígyós ajtóra, nyissuk ki a kulcsunkkal, és menjünk a terem legdélkeletibb sarkába, ahol megtalálhatjuk a teleporthoz szükséges fehér kristályt, és egy CAPACITOR KEYt. Egy másik CAPACITOR KEYt is találhatunk az elbarikádozott szoba eddig bezárt ajtaja mögött.

Menjünk vissza a varázsló szobájába, a teleportokhoz.

Válasszuk ki a nekünk szimpatikusat, legyen mondjuk a keleti oldalon az alsó teleport.

Ez a legegyszerűbb, itt nem kell semmit sem csinálnunk, csak meghúzni az előttünk lévő piros kart, így leereszkedik a minket elzáró függöny, és a védőfal negyedével végeztünk is.

Menjünk vissza a varázsló termébe az egyik sarokban, külön beugróban lévő teleporttal.

A következő teleport legyen mondjuk az északkeleti.

Egy egészen szimpla labirintusba kerültünk, itt a hangsúly azon van, hogy észrevesszük-e az elbújtatott karokat vagy sem.

Keressünk egy kart a labirintus északnyugati részében, húzzuk meg, és ha várunk egy kicsit, látjuk, hogy idővel visszaugrik az eredeti helyzetébe. Tehát ezzel is sietni kell. Húzzuk meg megint, és keressünk a kartól keletre egy átjárót, ahol a túloldalon láthatjuk a hiányzó CAPACITOR KEY-t. Ha esetleg a terem még nem nyílt volna ki, akkor nézzünk még egy kapcsolót a nyugati oldalon, középtájt. Ez a három CAPACITOR KEY arra kell, hogy a kondenzátort tartalmazó vagy inkább irányító termet, a konditermet ki tudjuk nyitni, illetve a feltöltést indító karokat felcsaphassuk.

Menjünk a délnyugati sarokba, és nyissuk ki a teleportot, így már megint egy piros karhoz kerülünk. Kikapcs.

A következő teleport legyen az északnyugati, itt a gyors lábunkra lesz szükség. Amint futni kezdünk, a lábunk alatt elkezd omlani a talaj, kivéve, ha kockás padlón állunk. Használjuk ki a pihenőhelyeket, és itt mentegessünk állást. A végállomás egy teleport lesz, ami a harmadik piros karhoz visz.

A következő teleportnál nézzük a térképet és az iránytűt, mert telis-tele van portokkal.

Addig menjünk, míg nem találunk egy ROUND ROOM KEY-t, a hozzá tartó kulcslyuk pedig a nyugati oldalon van, a folyosó szegletéből nézve, éppen hogy a föld szintje felett.

Itt keressünk még egy gombot, ami aktiválja a kiindulási pontunkat, ha a gép adta térképet nézzük, a jobb alsó körfolyosó beugrójában van.

Most már csak el kell jutnunk a bal alsó sarokban lévő, immár kinyílt teleporthoz.

Ha meghúzzuk a negyedik kart is, odamehetünk a kék fényű védőfalhoz, ami szépen lehúzódik.

Kapjuk fel a másik manakristályt. Menjünk be a nagyterembe, és a piros színű plafoncsíkot követve menjünk el a keleti, illetve nyugati manatartóba, tegyük a kristályokat a helyükre.

Ha kész, nyissuk ki a konditermet, a zárakat, rántsuk fel kis késlekedéssel a karokat. A főteremben kiemelkedik két oszlop, ezeken nyomjuk be a gombokat, majd a középső oszlopon található kart is vágjuk fel.

Hurrá, mindössze annyi van hátra, hogy felmegyünk a tetőre és benyomjuk a pajzsot aktiváló gombot.

A generátor aktiválásával kinyithatjuk azt a két, egymással szemben lévő termet is, amit idáig nem tudtuk aktiválni, energia hiányában (a WARPED AREA fölött közvetlenül).

Akármelyik teleportot használhatjuk, ugyanoda jutunk. Nyomjuk magunkra az összes varázslatot, amit csak tudunk, a lehető legnagyobb manával, mert varázslásra már úgysem nagyon lesz szükségünk, talán csak az egy-két utunkba akadó nightmare-rel szemben.

Odafent ha valaki akar, körbenézhet, de néhány NIGHTMARE kiirtásán kívül nem sok hasznosat tud elkövetni. Ezzé váltak a vár pacijai!

Vegyük célba a déli oldalról elérhető lépcsőt, menjünk fel, nyissunk be, és már rögtön élvezhetjük is az ANTHRAX nevű főkolompos-főgonosz bácsi kellemes baritonját.

A lehető leggyorsabban rohanjunk a terem végébe, ahol végre hamarosan befejezhetjük ezt a rövidnek nem mondható játékot. Üssük le a bácsit, lehetőleg varázslások nélkül, mert azok nem nagyon hatják meg.

Ha megvan, az utolsó lépésünk legyen az, hogy használjuk a kapcsolót, ami majdnem kiböki a szemünket. (**Nem látom... - CoVboy**)

Az tény, hogy a program megéri a pénzét azok számára, akik már valaha is játszottak egy összetettebb RPG-vel. A játék képernyő-kezelése még gyorsnak mondható, akár a SYSTEM SHOCK-hoz is viszonyítva. A piac mostani terméseihez viszonyítva mindenképpen egy átlagon felüli termékkel állunk szemben, és ezt a jó tendenciát kívánjuk, hogy tartsa meg az SSI, akár az ENTOMORPH, akár a későbbi termékek tekintetében. Hát ennyi.

HáPi



SIM TOWER

Kezdetben vala a sötétség.
Aztán megjelent a SIM City.
...És elszabadult a pokol.

Well, annak idején a SIM City akkora forradalmat indított el a játékgyártásban, amit azóta is csak a mostanában dúló DOOM-mánia tudott felülmúlni. Eleinte csak a Maxis nyomatta buzgón a maga kis SIM-jeit, aztán a MicroProse is beszállt a Tycoon sorozattal, ma pedig már boldog-boldogtalan ilyen építgetős játékok gyártásával üti el a szabadidejét (már amennyi marad neki két DOOM-klón megírása között...). Az igazat megvallva, részünkről a legSIMpatikusabbnak egy igazi kocsma-szimulátor megjelenését tartottuk volna (*mondjuk SIM Pub vagy Drunken Tycoon cím alatt*), de a SIM Tower-nek már a dobozát elég volt megpillantani, hogy elszálljon minden ebbéli reményünk: itt "csak" egy gigantikus felhőkarcoló felépítése és menedzselése lesz a feladatunk (vagy, ha rossz kedvünk van, akkor a minél látványosabb tönkretétele, amivel mindjárt ragyogó díszletet is tudunk biztosítani a Pokoli torony c. film esetleges új feldolgozásához).

A program installálása során máris akadt két kisebb fintorogni valónk. Az egyik, hogy a játék még 8 megabyte-ot sem foglal el, hát miért kellett ezt CD-n (is) kiadni? Jó, tudom, ott vannak a gonoszcsúnyarossz kalózok, akiknek a CD másolása pöttyet nagyobb nehézséget okoz, mint a lemezé, meg hogy most a CD a divat, de az ember azért elvárná, hogy ha egy játékot feltesznek arra a nyavalyás ezüstkorongra, az ugyan használja már ki azt a hatszázegynéhány megát...A másik pedig a — lassan már a "szokásos" jelzőt kiérdemlő — ablakosdi. Igen, ez is csak Windows alatt fut. Sebaj, elvégre a processzor- és memóriagyártóknak is meg kell élni valamiből...

Miután a progit felinstalláltuk (10 mp), és bekonfigurálta magát (5 perc), akár játszhatunk is. A grafika kezdetben elég rémisztőnek hat, de mikor már vagy 300 figura mocorog, igazán bájos, főleg mert ez a sok ember+gép nemcsak mozog, hanem zakatol, zörög, nyivákol, telefonál és kukorékol is. Az elénk varázsolódó ablakhalmaz nem csak a gép kapacitását akarja csökkenteni, hanem ezeken zajlik maga a játék. A Map Window egy kép a teljes építményünkről. Minél nagyobb szürke pacát látunk itt, annál régebb óta szórakozunk a játékkal. Itt egy csomó érdekes infóhoz is juthatunk az ablak tetején lévő gombok vad nyomkodása árán. Szerintem ezt az ablakot csukjuk is be minél előbb. Az Info Bar pénzünk mennyiségéről és a bérlőink számáról ad felvilágosítást, de ezen keresztül üzenget nekünk a gép (ha pl. egy kétszintes épületre rögtön a huszadik emeletet akarjuk felhúzni) és itt láthatjuk az időt is, valamint a ténykedésünk értékeléséül szolgáló csillagokat. A SIM Tower időszámításában egy hét három napos (2 hétköznap és 1 hétvége — szerintem mielőbb be kéne vezetni nálunk is). Végül a Tool Bar a játék használatához szükséges ikonokat tartalmazza (pl.: bulldózer, hogy csak a legszimpatikusabbat említsük). Aki vadul nekilát építkezni, az hamar rájön a program legnagyobb hibájára is. Ha a sok iroda, társalgó, lift, lakás, szoba, meg egyebek építése közben anyagi nehézségeink támadnak (elfogy a stex), nem lehet kölcsönt felvenni, mint azt már megszoktuk az ilyen játékoknál, hanem muszáj megvárni, míg a sok terembérletből összejön akkora anyagi háttér, hogy folytathassuk áldásos tevékenységünket. Emmiatt rengeteg a játékban a holtidő, amikor nincs más dolgunk, mint gyönyörködni benne, amint a bérlőink szokásos hétköznapjaikat élik, esznek-isznak-alszanak-..., gyűjtogatnak, terrorizálnak (kevésbé birkatürelmű játékosoknak ajánljuk a Minesweepert — alatta a SIM Tower ideje gyorsabban telik).

Hát akkor lássuk csak, hogyan is kell a japánok szerint felhőkarcolót építeni (az, hogy a programot japánok írták, többször is fel fog majd tűnni. Először talán akkor, mikor egy háromnapos hét alatt akkora házat fogunk felhúzni, amekkorát kis hazánkban 2-3 365 napos évig szoktak építeni...). "Végy egy Tool Bart!" — mondja a Galaxis Útikalauz, és (mint mindig) igaza van. Lássuk! A Pause/Play gombra szerintem mindenki rá fog ismerni, az alatta tobzódó ikonhegyre már kevésbé. Az első sorban levő ikonok a kurzort változtatják meg: a bulldózer kis mókás kézi-dezintegrátort csinál belőle (érdemes kipróbálni mondjuk egy dugig tömött liften...), a "majdnem nemzetközi egyujjas"-sal a liftaknák magasságát/mélységét tudjuk változtatni, a nagyító pedig nagyító. Azaz a nagyítóval szinte bármire clickelve némi infót kapunk róla. Itt a bármit tessék tényleg bárminek érteni, azaz ha pl. egy mászkáló emberkét nézünk meg nagyítóval, az megmondja a nevét (minden embernek külön nevet adhatunk!), hogy éppen honnan hová tart, mennyire ideges az esetleges sorbanállások miatt, stb. (Ha már itt tartunk: a stresszt a program 3 fokozatban jelzi, stílszerűen minél idegesebb a fickó, a színe annál jobban közelít a vöröshöz. Az ismert emberek (vagyis akiknek már adtunk nevet) kék színben pompáznak.) Egy szobáról megmondja a fajtáját (iroda, lakás, kajálda, stb), a bérleti díját, az állapotát (bérlőre vár-e, hotelszobánál hogy ki van-e takarítva, mozinál hogy milyen filmet adnak, étteremnél a vendégek száma), és még egy fontos dolgot, mégpedig az ott lakók/dolgozók sirámait (hangos a szomszéd, kevés a vendég, csúszik a fű, kerek a labda...). A lobbyszintnél összesítést ad a bevételeinkről és kiadásainkról.

Ezek alatt következnek a felépíthető objektumok. Eleinte csak néhány félét enged építeni, de ha igazán beindul a bolt, vagy harmincféle közül válogathatunk. Az első (és minden tizenötödik) emelet az úgynevezett lobby-szint, ez valami előtér vagy aula-szerűség. A lobby közelébe érdemes éttermeket telepíteni, meg irodákat, hogy azért legyen valaki, aki az étterembe jár enni. Mivel a játék célja, hogy minél többen lakjanak a toronyban, nem ártana lakórészeket is telepíteni. Ilyenből kétfajta van: hotelszoba (egyágyas, kétágyas, és lakosztály) és öröklakás (Condo). Az öröklakás nagyszerű befektetés, felépítjük nyolcvanezerért, majd eladjuk 150 vagy 200 rongyért. Kis szépséghibája azért van a dolognak, ugyanis, ha a lakók kiköltöznek, vissza kell fizetnünk nekik a lakás árát. A hotel jóval hosszabb távú befektetést jelent, ráadásul kell hozzá Housekeeping (a takarítónőóóóó birodalma) és szervizlift is, de folyamatosan termeli a pénzt. Lakórészek és irodák illetve éttermek között hagyjunk kicsit vastagabb falat, mert a lakók allergiások a zajra. Legjobb, ha nem is rakjuk őket egy szintre ilyen hangos szomszédokkal.

Egy felhőkarcolóban a legproblémásabb dolog az emeletek közötti közlekedés. Ezt liftekkel fogjuk megoldani, de a lobby-szintektől két-három emeletet nem árt lépcsőkkel is összekötnünk (aztán valamikor lecserélni mozgólépcsőre), hátha az emberek azzal fognak járni, nem az amúgy is túlterhelt liftekkel. A normál lift aknájába 8 fülkét tehetünk, de csak 30 emeletet bírnak el, ráadásul fülkénként csak 21 emberrel. Az expresszlift már jobb, 42 embert visz el bármilyen magasságig, de csak 15 emeletenként hajlandó megállni. Ha ehhez hozzávesszük, hogy legfeljebb 24 liftet tehetünk a toronyba, és ebbe bele kell zsúfolnunk a személyzeti lifteket (ezzel jár a takarítónőóóóó) is, elég nehéz dolog lesz olyan liftrendszert alkotnunk, hogy délután 6 felé (ilyenkor van a legnagyobb forgalom) se legyen torlódás.

Épül, fejlődget a tornyunk, és előbb-utóbb, ha mindent jól csinálunk, megkapjuk a második, majd a harmadik csillagot. Na itt kezdődik igazán a játék! Kapunk egy csomó új lehetőséget, a lakók meg sírni kezdenek, hogy parkoló kell nekik, meg kórház, a biztonsági szolgálatról, és az újrafeldolgozó üzemről nem is beszélve. Ráadásul történnek néha váratlan események (tűz üt ki, fenyegetőznek a terroristák, ellenőrzik a hotelszobáinkat, stb) amik képesek teljesen felborítani a megszokott menetrendünket. Néha úgy felgyorsul az addig lassan csordogáló játék, hogy azt se tudjuk, hová kapjuk a fejünket.

Az újonnan építhető létesítmények közül a legfontosabbak talán a parkolók és a kórházak. A parkolók számát kb. úgy lőjük be, hogy minden lakosztályra jusson egy, plusz négy-öt irodánként még egy. Kórházból is jusson minden lobbyszint közé legalább kettő, de ha több, az se baj. Az eddig elég szegényes szórakozási lehetőségeket mozikkal, fogadótermekkel (Party Hall), üzletekkel, és vendéglőkkel egészítsük ki. 5000 illetve 10000 lakónál megkapjuk a negyedik és ötödik csillagot is, és újabb lehetőségek nyílnak meg előttünk. Ezek közül legérdekesebb a metróállomás, ami azzal a kedves tulajdonsággal rendelkezik, hogy nem lehet lebulldózerezni, tehát ha kiderül, hogy nem egészen az ideális helyre raktuk, már tölthetjük is vissza a legutóbbi játékállást. Az utolsó épület pedig a katedrális, amit csak a 100. emeletre lehet építeni. Ha ez is megvan, és több, mint 15 ezer lakónk van, a csillagok helyett a megtisztelő TOWER minősítést kapjuk, és bár a játék (a SIM sorozat hagyományaihoz híven) nem ér véget, és építkezhetünk tovább, amíg csak a Windows bírja, innentől semmi újat nem mutat a program. Nekiállhatunk lerombolni azt, amit fáradtságos munkával létrehoztunk. Roppant mókás például a délutáni csúcsforgalom kellős közepén kiiktatni (bulldózer) az összes liftet és lépcsőt...

A játék — minden eddigi siránkozás ellenére — egész jó. Nagyon meg van csinálva, látszik, hogy a készítők a legkisebb apróságra is odafigyeltek. A torony lakói nem csak úgy "vannak", hanem élnek. A gyerekek iskolába járnak, a hivatalnokok délben elmennek kajálni, a takarítónőóóóó takarít, az emberek idegesek, ha sokat kell várni a liftre, a gyorsétterem bérlője tiltakozik, ha a szomszéd helységet kisállatkereskedőnek adjuk ki, néha esik az eső, ilyenkor kevesebben vannak az éttermekben, viszont többen járnak a metrón.... és még sorolhatnám, de ezt inkább látni kell.

Akik szeretik az ilyen SIM-eket, azok nagyon jól ellesznek vele. Még azok is, akik túl tudják tenni magukat azon, hogy néha borzasztó unalmas a játék, és simán el lehet menni enni-inni-aludni..., míg a játékban telik az idő. DOOM és Pinball — mániákusok inkább kerüljék el. Ja, megjelent disken is, sőt van Macintosh verzió is.

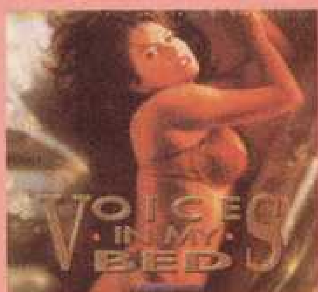
H2 - óhhhhh Team
/Hancu + Hangya/

'Sötét, kihalt most a város, kocsma, diszkó üres már...'



Min. Config.: 386, 4MB RAM, 2xCD-ROM, Win 3.1, SVGA-kártya

7	4
8	8



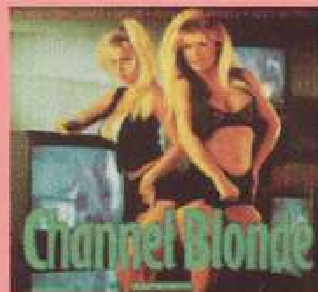
3.600,-



4.800,-



2.400,-



3.600,-



2.400,-



3.600,-



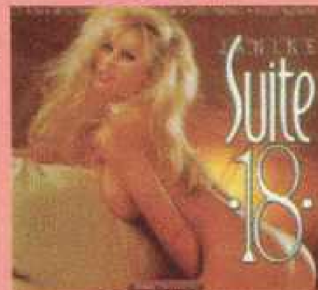
3.600,-



3.600,-



2.400,-



3.600,-



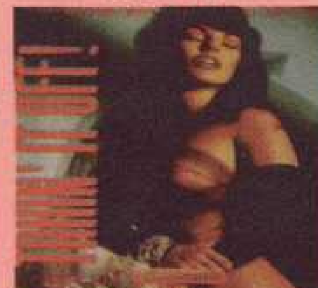
4.800,-



3.600,-



2.400,-



3.600,-



3.600,-



2.400,-



5.925,-



3.600,-



7.700,-

5.800,-



5.800,-

Akit a mozdony füstje (vagy a Getto) megcsapott...

A IV NETWORK$

Én nem tudom, hogy van ez, de mostanában valahogy nagyon mennek ezek az építgetős, "ga(rá)zdálkodj okosan" — típusú játékok. SIM Ez, SIM Az, meg ilyen-olyan Tycoon-ok, az ember csak kapkodja a fejét a sok gazdasági szimuláció között. (Ennek szép példája látható itt pár oldallal arréb, két igen jelentős szerző tollából származó, mélyenszántó SIM Tower-cikk formájában...) Tényleg, hallottátok, hogy megjelent a SIM City — gyűjtögetős kártyajáték változatban? Megáll az ész... igaz, a Wing Commander — kártya után ez se volt olyan meglepő. Egyesek szerint az ilyen manager-típusú játékokkal azok szoktak játszani, akiknek a való életben nincs igazán mit a tejbe aprítania (mert ugye milyen jó is beleélnie magát az embernek abba, hogy dollármilliókkal dobálózik, és fél városokat vásárol fel...), hát lehet, hogy kis hazánkban (is) azért egyre népszerűbbek az ilyen játékok, mert egyre többen vannak/vagyunk ilyen helyzetben. Na de félre ezzel a pesszimista szöveggel (bár azért nem hittem volna, hogy ilyen lazán kapcsolatot tudok teremteni a C.E.O. meg a Bokros Lajos között), hiszen a C.E.O.-ra egészen biztos, hogy nem érvényes a fenti kis eszmefuttatás. Hogy miért? Aki megveszi ezt a CD-t, és olyan gépe van, amit (élvezhetően) el is fut a program, annak biztosan nincsenek anyagi gondjai... (Na majd a játékban lesznek !)

A C.E.O. egyébként az egyik "ős"-gazdasági szimulációs játéknak, az A TRAIN-nek a továbbfejlesztett változata. Az A TRAIN első verzióját Japánban állítólag még '86-ban adták ki (ekkor még nyoma sem volt a "műfaj klasszikusának" számító SIM City-nek), de a nagyvilág csak '93-ban ismerhette meg a játékot (ez már a negyedik verzió volt, erre utal a C.E.O. alcíme — A IV Networks — is.).

Az ember a dobozt a kezébe kapva már kezdheti is vidáman az installálást. Ez a művelet nekem kb. 3 órámba került. Ebből kb. 2. 5 óra azzal telett, hogy olyan gépet keressek, amin a program hajlandó futni. A minimum konfiguráció elvileg 486DX, 4MB RAM, 18, 5MB hard disk space, egy megás SVGA kártya. A 486 után számomra érthetetlen volt, hogy miért nem hajlandó összeférni Sanyi bácsi Cyrrus hyperspeed VGA kártyájával. Na mindegy, ezek itt a gyári kézikönyvben azt ígérik, hogy ez a legjobb, legszebb, legélethűbb, legcoolabb, ..., stb. építkezős tőzsdés, pénzcsinálós játék, ami valaha volt, úgyhogy felrakom, ha addig élek is. Végül is egy mezei 486 DX2/80 + 8MRAM + 4xCD + GUSMAX gépen hajlandó volt elindulni. Lehet, hogy ez tőlünk nyugatra most az elfogadott standard (bár ilyen WIN95-ös időkben bármi gyorsan megkapja a megtisztelő "ócskavas" címet), de itthon Vadkeleten sajnos még nem az. Sebaj, azért talán akad valaki a vidéken, aki a közelébe tud férkőzni egy ilyen kisebb atomerőműnek...

A regisztráció felettébb igényes, mindenki töltse ki maga. Egyszer érdemes rendesen megcsinálni, a következő indításkor már elég lesz csak a nevet beírni, és már kezdhetjük is a játékot.

A játékban egy nagymenő üzletembert alakíthatunk (pontosabban : a világ harmadik legnagyobb konglomerátumának (na nézd má', milyen szavakat tudok...), az A-IV Networknek a vezetőjét, azaz C.E.O.-ját). Hogy ez a C.E.O. rövidítés egészen pontosan mit is takar, arra még nem sikerült rájönnünk (Szerintem Csoki Ewing Operation), de ezt nyugodtan korlátozott értelmi képességeink számlájára lehet írni. Mindenesetre valami olyasmi lehet, mint mondjuk a Csoki Júing, vagy — ólunk tájánál maradva — a Lajos. Szóval ő itt a főnök. Ez a szerencsés úriember (név szerint Dwight Owen Barnes, mert ugye Larry (Larry Laffer) óta divat elnevezni minden game főszereplőjét) itt abból próbál meggazdagodni, amiből itthon a BKV-nek, a MÁV-nak, Volánnak, és hasonló társaságoknak, hát ööö... szóval nem egészen sikerül. Azaz elsősorban a közlekedésban fogjuk vad ámokfutás... izé szóval dicső pályafutásunkat folytatni, de belekontárkodunk majd a tőzsdébe, és lesznek kisebb ingatlanspekulációink is. A lényeg, hogy optimisták legyünk, azaz pénzünk, mint a pelyva, ha csak ülünk és nézünk, a már meglévő cuccainkból bejövő jövedelemmel is egész szépen gyarapodgatunk. Ez egyébként biztos így megy az életben is, (csak az első milliárdot nehéz megszerezni...) mert a játék készítői nagyon büszkék arra, hogy mennyire élethű meg reális a játék. Lehet benne valami, ugyanis a program elkészítésében részt vettek többek között a CNN Interactive és az Investor's Business Daily munkatársai is, azok meg lehet, hogy értenek hozzá. (Aztán lehet, hogy csak annyi közük volt hozzá, hogy tőlük lopták a game TV-s meg újságos részeit...)

Kezdjük is a Scenario kiválasztása után egy kis üldögéléssel, ugyanis ha a látványtól nem is esik le az állunk, a zene mindenképpen megér egy kis ejtőzést. Alapállapotban tíz pálya közül választhatunk (később biztos lesznek scenario diskek), ezeken alapszik a kiadó cég igen hangzatos, "Keressük a világ legjobb menedzserét" című pályázata (kissé prózaibban fogalmazva: C.E.O. világbajnokság). Ez egy elég érdekes dolog lehet (kis nyálcsorgatásképpen: a fődíj 5000 dollár plusz egy kétszemélyes párizsi út...), bár valószínűleg most, mikor ezt olvasod, már lemaradtál róla (október 31. a határidő, a döntő novemberben lesz, Los Angelesben).

So, nézzük a scenariokat (valaki mondjon már valami jó magyar szót erre a "scenario"-ra !):

BERLIN: Bemelegítő fokozatnak is felfoghatjuk, ugyanis már kezdetben miénk a város fele, van egy csomó ingatlanunk, és a transport sector is ki van építve. (ez egy szép angol kifejezés, magyar megfelelője kb. így szól: "Mán mennek a buszok meg a vonatok is... ") Célunk egy modern üzleti és ipari birodalom kiépítése, és persze a konkurrencia tönkretétele.

GÖTEBORG: Problémás a helyzet, ugyanis nincs igazán sík terep, ahová építkezhetünk, és a már meglévő vonathálózat sem igazán népszerű (Takáts Tamás után szabadon: "Zakatol a vonat, mocskosak az asztalok... "), ebből adódóan nem is termel profitot. A közlekedés fejlesztését csak alagutakkal tudjuk megoldani, és azt talán mondani se kell, hogy a földalatti építkezés roppant mód zabálja a pénzt.

SEATTLE: A város két részre oszlik (egy folyótorkolat, vagy az óceán nyúlik be a szárazföldbe, már nem tudom, rég voltam Seattleben...), fő feladatunk a két városrész összekötése lesz, ízlés szerint hidakkal, vagy alagutakkal. Sajnos a játék készítői kihagyták a programból Seattle fő nevezetességeit (Nirvana, Wizards of the Coast, Super-Sonics, stb...), de hát ez van, ezt kell szeretni.

BARCELONA: Mókás egy scenario. A csóró csokijúing alig 80 milliócskával a zsebében, bevonul a városba, felvásárolja az északnyugati városrészt, aztán megpróbálja villámgyorsan csődbe vinni a várost addig uraló három gigavállalatot. Hát, elég érdekes lesz... A kulcskérdés itt a kikötő összekötése az iparnegyedekkel.

BÉCS: Talán kissé ismerősebb helyszín lesz. A sógoroknál (a C.E.O. japán és francia készítői szerint) elég nyugis a helyzet. A város nyugati, dimbes-dombos része igencsak megérett már némi fejlesztésre, és a vasúti hálózat is elég kritikus helyzetben van. Nem árt fejlesztenünk a helyi ipart sem, szóval lesz elég dolgunk.

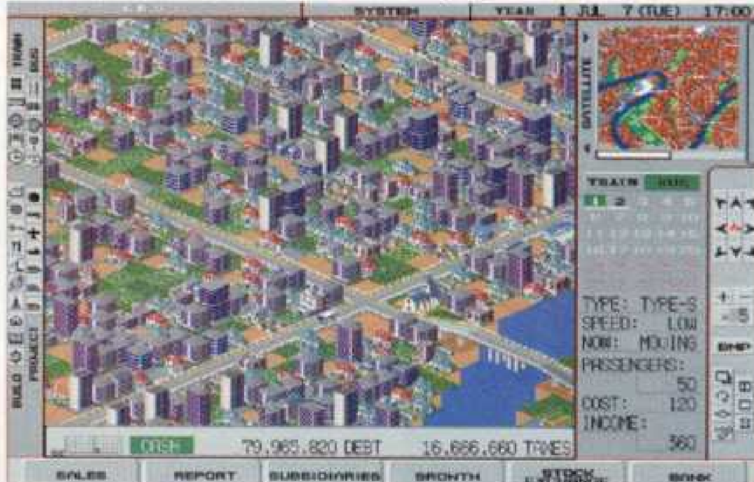
MOSZKVA: Nagy testvérünk nagy városa a rendszerváltás után abszolúte katasztrofális helyzetben van, ehhez képest a helyi A-IV kirendeltség helyzete kimondottan rózsásnak tekinthető, ugyanis egy gigantikus összegű, hároméves lejáratú kölcsönből kell kihúznunk a várost a sz... szóval jelenlegi helyzetéből. (Csak így zárójelben jegyzem meg, azért könnyű ezeknek a japánoknak néhányezer kilométerről szimulálgatniuk, hogy milyen is az élet a nagy orosz pusztában...) A tőzsdén próbáljunk pénzt szerezni, amit erőteljes ipari fejlesztésekbe kell fektetnünk.

PÁRIZS: A fények városa... (bár nem olyan fényes, mint amilyennek mutatja magát, ezt csak az tudja igazán, aki már tévedt el a "Fények városa" árnyékosabb oldalán...) Persze itt a fényes oldalát mutatja, fő feladatunk a turizmus fellendítése lesz, a közlekedés átszervezésével a turisztikai látványosságok körüli iszonyú forgalmi dugók csökkentése (rájuk fér...).

LONDON: Európa legnagyobb városa (bár az angolok nem nagyon szeretik magukat Európához tartozónak vallani). Itt volt először Tube, ami metrónak mondana a svéd, ha beszélne japánul, annak ellenére hogy valójában tubust jelent. Izé. Mostanára eléggé lerongyolódott az egész (ja, és a jegy is marha drága, viszont könnyen idomíthatóak az ellenőrök), szóval nem ártana kissé rendbetennünk az egész kócerájt.

KAJMÁN-SZIGETEK: Ez az egyik legjobb küldetés a játékban. Abszolút látványosan indulunk: ülünk egy éppen megvásárolt lakatlan trópusi szigeten, pálmafák, napfény, félmeztelen

A Moszkvics szgk. otthona viszonylag lakott helynek tűnik



benszülött lányok, szavannák, fekete nők, hohohóóóóóó Kajmánia ! Aztán felriadunk álmodozásainkból, és nekiállunk a nulláról indulva egy ilyen Szingapúrhoz hasonló "tengeri tigrist" építeni. Csempészek, kalózok, kábszerbarlangok, cucumber, aspragus, hohohóóóóóó...

WASHINGTON D. C. :Ez legyen meglepetés. Rátok bízzuk. Miket is szoktunk ilyenkor írni, mikor semmi értelmes nem jut eszünkbe? Na, gondoljátok ide azt is.

Ha már meguntuk a tétlenséget, nézzük meg, mi mindent is láthatunk a monitoron (már ha látunk valamit, mert nem olyan koszos mint az enyém). A képernyő nagy részét a játéktér foglalja el. Itt láthatjuk, hogy mi is a helyzet a kis városban, ahol éppen ga(rá)zdálkodunk. Ha nem is olyan mozgalmas az élet, mint mondjuk a SIMTOWER-ben, de azért szépen meg vannak rajzolva az épületek.

A képernyő szélén körbe mindenféle menüket, gombokat, információs ablakokat látunk. Ezeken keresztül avatkozhatunk a mit sem sejtő honpolgárok mindennapjaiba.

Fent az aktuális időn kívül egy SYSTEM feliratú gombot láthatunk, nyomjuk is meg gyorsan. Bekerültünk a system menübe, ahol fontos dolgokat csinálhatunk. Van itt new game, load game, save game, options meg game information. Válasszuk az optionst, és gyorsan állítsuk át a zenét SPRING-ről WINTER-re (nagyothallók akár a SILENT módod is választhatják, számukra az eredmény ugyanaz). Már károg is a varjú, rögtön jobb az ember közérzete. Itt kapcsolgathatjuk ki-be a napszakok váltakozását, az építkező menüt, az üzeneteket, és a talajon látható rácsot. Lépjünk vissza a játékba és nézzük meg a GAME INFORMATION-t. Itt megcsodálhatjuk az aktuális város teljes térképét, az eddig megépített vasútvonalakat és utakat, valamint az éppen úton lévő járművekről juthatunk némi információhoz.

A főképernyő jobb szélén láthatjuk a legfontosabb információs mezőt. A SATELLITE egy műholdas felvétel a városról, bejelölve az éppen látható játékképernyőt. A két nyilacska segítségével lehet az információs ablakot szélesebbre nyitni, meg összébb csukni. Ha elég nagyra nyitjuk, megjelenik az a mező, amelyen megnézhetjük a járműveinket, és kapunk róluk egy kis információt is (típus, max. sebesség, állapot, utasok száma, fenntartási költség, bevétel).

Minden vasútbáró befektetési vágyainak netovábbja: az igencsak túlnépesedett Kajmán-szigetek

A nyolc nyíllal tudjuk mozgatni a játékképernyőt a satellit térképen, a BMP ikonnal pedig az aktuális képet lehet bitmapként kimenteni (jó lesz esetleg Windows háttérnek...).

A kis ikonok közül a fontosabbak:

- görbe nyíl — a játékképernyőt forgatja el 180 fokkal
- rombusz — itt be lehet állítani, hogy milyen magasból lássuk a tereptárgyakat. Ez a földalatti építkezésnél lesz hasznos
- kettéosztott négyzet — egyszerre két játékképernyőt kapunk, két részét láthatjuk a városnak.
- négyzet — visszakapjuk az egy képernyőt.

BUS/TRAIN gomb: Utakat, járműveket vehetünk. A program ismer vagy ötvenféle vonatot és buszt, ezeknek nagy része a valóságban is létezik. Megtalálhatjuk például a híres francia TGV-t, de a londoni piros double decker-t nem sikerült, ahogyan a BKV összkomfortos csuklós buszait sem (ez utóbbi valahogy nem is hiányzott különösebben)

BUILD/PROJECT: Építhetünk gyárakat, lakóházakat, irodákat, de akár a Szabadság-szobrot is. A project-résznél hidakat, alagutakat, kikötőket, repülőtereket épít(tet)hetünk fel, a super projecteknél pedig mindenféle ultramegagigatáp futurisztikus közlekedőedényeket... izé, eszközöket az antigravitációs vasúttól az űrrepülőgép-kikötőig.

SALES: info a bevételekről

STOCK EXCHANGE: A tőzsdén rajtunk kívül kb. 30 vállalat képviselteti magát, érdemes legalább a nevek listáját végignézni (az én kedvenceim, az autógyártás óriása, a japán Totoya, az elektronikai ipar egyik vezetője, a szintén japán Sany, valamint a roppant népszerű software-gigász, a Macrosoft...)

Nahát. Így összességében nézve a dolgokat, elég felemás érzésiem vannak erről a C.E.O.-ról. Először is: ez nem az a kifejezett negyedórás program. Sőt, a játék kimondottan nehéz. (Namost ez lehet, hogy attól van, mert nem sikerült ingatlanokat, meg földet eladnunk. A gyári kézikönyv szerint lehet, de mi valószínűleg hülyék vagyunk, és ezt a program is észrevette úgyhogy tőlünk nem volt hajlandó venni. Persze lehet, hogy ez csak szimuláció realitását fokozza, mert ha jobban belegondolok, én sem vennék magamtól házat...). A tőzsde is roppant élethűre sikeredett. Ezt onnan tudjuk, hogy — bár még soha nem voltunk tőzsdén — itt is ugyanaz történt, mintha az igazit látogattuk volna meg, azaz a gatyánkat is elvesztettük. (Akkor már inkább a rulett, ott legalább az illúziód megvan, hogy nyerhetsz...) Általában nem hátrány, ha nehéz egy játék (annál nagyobb a sikerélmény, ha mégis sikerül megnyerni) de túlzásokba azért nem kéne esni, mert annak általában a berendezés látja kárát. (Pl. : Pedro széke, ami a DOOM2 14. pályája után egy nappal lehelte ki lelkét egy szalonnasütésen.) A grafika szép, a zenék, meg a hanghatások pedig egészen feldobják az egészet. Tetszik, hogy nem csak képernyőre kiírt üzenetekkel kommunikál velünk a gép, hanem mindent elmond élőszóban is — bár ez mostanában általánosan elterjedt a CD-s játékoknál.

Roppant élvezetesek a TV híradók (aranyos a bemondónéni is), és eszméletlen jó újságcikkeket olvashatunk. (jé, te éppen most is ezt csinálod...) Nem hittem volna, hogy ebben a stílusban még lehet újat hozni a SIM City 2000 vagy a Transport Tycoon DeLuxe után, de úgy tűnik, a C.E.O. — nak sikerült. Mégis... valahogy hiányzik belőle az a kis plusz, az a szikra, (avagy szaknyelven szólva: a cucumber meg az aspragus) amitől egy játék igazán best lesz. Pedig nagyon úgy tűnik, hogy ezt annak szánták. Szó mi szó, tényleg nagyon profin megcsinálták, meg szépis meg jó is, de mégis valahogy olyan lett az egész, mint mikor nem áll össze a majonéz (minő költői kép).

Manager lelkületűek, és sok szabadidővel rendelkező egyedek mindenképpen próbálják ki, biztos nagyon jól ellesznek vele.

A többieknek: Magic, Broáf, Cyberpunk !!!

H2 — Óhhh Team
(Hangya + Hancu)

Min. Config.: 486/ DX-33, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SVGA-kártya, SB

7	7
8	8

CD-BYTE
1027 Bp. Fő u. 92
Tel./Fax: 202-6438
Cégünk felvásárol, beszámít és értékesít minden megunt és használt CD-ROM lemezt kedvező áron.

HARDWARE-M KFT.
1067 Bp. Csengery u. 55.
Tel.: 132-6841
Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Továbbá széles választékban kaphatóak üzletünkben használt számítógép alkatrészek és komp-lett computerek olcsón, garanciával! Akár teljes raktár-készletek felvásárlása készpénzért!
HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

BitMEX BBS.
Tel.: 267-9918
Éjjel-nappal működő hálózat, amely több gigabyte terjedelmű programot foglal magába. Tartalma havonta változik, érdemes hívni.



ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461
Fax: 267-9463

AUTOMEX CD CENTER
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885
Fax: 267-8546

E-mail: automex@mail.datanet.hu
Friss információk a TXT. 682. oldalán

KERESSEN, HOGY KERESSEN!
A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését.
Elképzeléseit segítünk kivitelezni.

FaxInform®
számítógépes adatbázis.
Az adatbázisból, a fax készüléke nyomógombjaival lekért információt, a rendszer elküldi Önnek. Az otthonról is bővíthető adatbázis korlátozás nélkül, ingyen használható éjjel-nappal. Többszáz ismertetővel, árlistával, akcióval várja Önt a FaxInform: 267-9916.
Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését.
Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

Klubtagsági rendszer
Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezménnyel jár.
–A CD-ROM lemezek áraiból 20% kedvezmény adunk.
–Megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk.
–Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek,
–BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak
–Megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás

Corel Photo CD AKCIÓ!
2875,- Ft helyett
1990,-Ft
100 db szabadon felhasználható fotó, 3072x2048x16Mcol.

PD/CD-ROM
A többször írható CD technológia mely forradalmasítja a multimédiát.
Műszaki paraméterek:
- Kapacitás: 650 MB
- Adatátvitel: 870 kB/sec.(PD), 600 kB/sec (CD)
- Elérési idő: <200 ms
- CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis

Bevezető áron most 239.000 Ft +Áfa

A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését.
Elképzeléseit segítünk kivitelezni.

Kodak PCD 960 PhotoCD lejátszó
43.000,- Ft+Áfa

MULTIMÉDIA HARDWARE

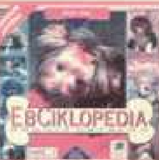
Aktív hangfal 2 x 50W	8.990,-
Aktív hangfal 2 x 4W	3.300,-
Panasonic 4x IDE CD-ROM	23.900,-
Samsung 4x IDE CD-ROM	23.900,-
SONY 55E 2,4 x	12.990,-
SONY 76E 4x speed CD-ROM	25.900,-
Sound Blaster 16 MCD ASP	21.000,-
Sound Blaster AWE 32 CSP	44.000,-

ZipDrive
A legújabb, a legkisebb és leghordozhatóbb drive. Tömege mindössze 600g, installálása rendkívül egyszerű. 100MB-os maximális tárolókapacitás, 29ms elérési idő, 20MB/perc adatátvitel, zajmentes technológia, jellemzi.
Ára: 39.900 Ft+Áfa
Lemezár: 4.000 Ft+Áfa



FATAR MASTERKEYBOARD -ok
az AUTOMEX KFT-től

Studio 49	24.500,-
CMK 49B	26.500,-
Studio 490 Plus	31.500,-
Studio 610	39.200,-
Studio 610 Plus	49.200,-
Studio 900 cabinet	132.000,-
Studio 900 flight case	162.000,-
Studio 1100 cabinet	172.000,-
Studio 1100 flight case	226.000,-
Studio 2001 cabinet	280.000,-
Studio 2001 flight case	310.000,-
Kiegészítők	
MP1 orgona pedál	34.900,-
WFP 1/10 szimpla pedál	3.000,-
WFP 2/15 dupla piano pedál	5.000,-
WFP 3/10 tripla piano pedál	7.000,-
VP 26 volume pedál	5.000,-
PS100 oktáv váltó	2.000,-



Ebciklopédia
A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 107 kedves kutyát mutat be képekkel, videofelvételekkel. A lemez angol és magyar nyelven is tartalmazza a szöveges információt



Interaktív PUSzTA Sex
Humoros hangvételű hazai erotikus CD, amely bemutatja a magyar puszta „szépségeit", egyórányi film-anyaggal, és rengeteg képpel. A lemez nyolc nyelvű.



6 Nyelvű EURÓPA Szótár
- 6 nyelv
- 300.000-es szókincs
- könnyen tanítható
- asszociációs készség
- szöveget szavanként fordít

Hamarosan megjelenik: Európa szótár kiegészítő CD.



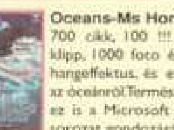
CD-ROMtár III.
A CD-ROMtár III. száma ismét tartalmazza számos program játszható demóját, egy teljes magyar nyelvű CD-ROM katalógust és ezer más meglepetést, változatlanul bruttó 499 Ft-ért.



Bodyworks 4.0
A már ismert profi kiadvány 4.0 változata, kiegészítve több mint 25 renderelt Virtual Reality modellel, 45 video jelenettel, 165 képpel, 300.000 szavas szakszöveggel.



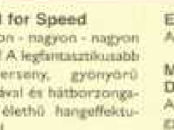
Oceans-Ms Home
700 cikk, 100 !!! videoklipp, 1000 foto és 1000 hangeffektus, és ez mind az óceánról. Természetesen ez is a Microsoft HOME sorozat gondozásában.



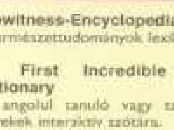
Need for Speed
Nagyon - nagyon - nagyon gyors! A legfantasztikusabb autóverseny, gyönyörű grafikával és hátborzongatóan élethű hangeffektusokkal.



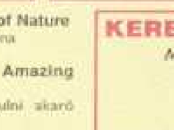
Multimedia World History
Egy interaktív, látványos történelem oktató, bemutató lemez, amely videók, térképek, képek és adatok segítségével teszi érthetőbbé a világtörténelmet



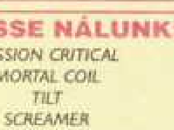
Werewolf vs Comanche
Az eddig megjelent két legjobb helikopterszimulátor. Természetesen a két harci helikoptert egymásnak is ereszthetjük, akár egy modemen keresztül.



Fade to Black
Nagyon profi kalandjáték, 3D-s jelenetekkel, Bioforge stílusban. Sok legyőzendő akadály és ellenfél teszi elég nehézzé de nagyon élvezetessé ezt a játékot.



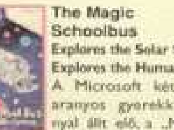
Megapak 3
12 szuper játék egyhelyen TFX, Megarace, Lemmings, Dragon's Lair, Cyclones, The Journeyman Project Turbo, Vortex, Reunion, Novastorm, Jammit.

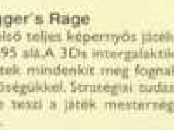


The Magic Schoolbus
Explores the Solar System
Explores the Human Body
A Microsoft két újabb aranyos gyerekkiadvánnyal állt elő, a „Mágikus utazásokat tevő busz sorozatban".
Az egyik a naprendszert, a másik az emberi testet ismerteti gyerekeknek való stílusban, játékosan de ugyanakkor rengeteg fontos információt adva.



500 Nations-Ms Home
A Home sorozattól megszokott legnagyobb minőségi szinten jelent meg az észak-amerikai indiánok életét bemutató CD-ROM.


Dorling Kindersley World Reference Atlas
A DK a világ egyik leghíresebb kiadója, amely színes és nagyon látványos mindenki számára könnyen érthető kiadványokat jelenít meg. A CD-s kiadványaik ezekre alapozva és multimédiás anyagokkal kiegészítve, bátran állíthatjuk, hogy a világ legprofibb és leglátványosabb CD-ROM-jai közé tartoznak.

Eyewitness-Encyclopedia of Science
A tudomány enciklopédiája, az egyik legjobb a kevés hasonlóból.

Eyewitness-Encyclopedia of Nature
A természettudományok lexikona

My First Incredible Amazing Dictionary
Az angolul tanuló vagy tanulni akaró gyerekek interaktív szótára.

Encyclopedia of Life
Az élet enciklopédiája

Expect no Mercy
Villámgyors akciójáték valódi színészekkel és fantasztikus grafikájú háttereikkel, vad harcművészet jelenetekkel, intelligens ellenfelekkel. A velük való találkozást túl kell élni ...ha tudjuk.

Dagger's Rage
Az első teljes képernyős játék Windows és Win95 alá. A 3Ds intergalaktikus háborújelenetek mindenkit meg fognak döbbenteni minőségükkel. Stratégiai tudásukat is mérlegre teszi a játék mesterséges intelligenciája.

Last Bounty Hunter
az American Laser Games produkcióit nem nagyon kell bemutatni, a sor eddig csak fejlődött.

The Dig
A leglátványosabb epikus kalandjáték, amit valaha is csinált a LucasArts.

KERESSE NÁLUNK!
MISSION CRITICAL
MORTAL COIL
TILT
SCREAMER
POWER, CORRUPTION, LIES2
ASCENDANCY
THE LAST BLITZKRIEG
CRUSADER NO REMORSE
ABSOLUTE ZERO
SHANNARA
CYBERIA 2
INDYCAR RACING 2
ZONE RAIDERS
Z
11TH HOUR
HEART OF DARKNESS
EXTREME PINBALL
SHOCKWAVE
FIFA SOCCER 96
3D ATLAS WIN95
DRAGON DICE
CONQUEST OF THE NEW WORLD
STONEKEEP
CYBERMAGE-DARK LIGHT AWEK.
WING COMMANDER IV

Az árak az Áfá-t nem tartalmazzák!